COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 3月号 No.094
平成20年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第9巻 第3号 通巻第94号

ARCADIA アルカディア

特別定価690yen
enterbrain



特報新作群
ブレイブルー
STREET FIGHTER IV
LORD of VERMILION
アルカナハート 2
悠久の車輪 ~Eternal Wheel~
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
サムライスピリッツ閃
THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH
闘劇'08 最新情報!!

疾走攻略!
鉄拳6

表紙イラスト/大河原邦男

表紙連動新情報!
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

三位一体攻略!

[特別企画]
●携帯電話連動! あなたの実力をはかる…
三国志大戦検定

[特別付録]
三国志大戦3
カードリストブック

三国志大戦3


SEGA
こいつはお宝だ!!
この冬注目の新作ラインナップ。
Virtua Fighter 5™
Version D
KNOCKOUT TRIAL 2
ノックアウト・トライアル
今度の敵は海賊だ!
「バーチャファイター5 VERSION D」
●争奪戦勃発!　●段位認定戦発生!
●プレイヤーの動きを再現したノックアウトキャラクター搭載!
http://www.virtuafighter.jp/



セガネットワーク対戦麻雀MJ4
日本プロ麻雀協会公認



本物の技はプロから学ぶ。

「セガ ネットワーク対戦麻雀 MJ4」

●誰でも楽しみながら上達できる多彩なトレーニングモードを搭載。
●三人打ちルールでリーグ戦を開催。ますますスリリングな対局に!

※MJ3のサイトです。 **http://www.sega-mj.com/mj3evo/**

セガ ネットワーク カジノクラブ
SNC VER.2



4種類のゲームでカジノの興奮!

「セガ ネットワーク カジノ クラブ VER.2」

●テキサスホールデムとドローポーカーが加わり、ゲームは全4種類!
●様々な新要素の追加で勝負はますますヒートアップ!

http://www.sega-snc.net/

SEGA BINGO GALAXY



宇宙を舞台にビンゴで盛り上がれ!

「ビンゴギャラクシー」

●フィーチャーの多彩な組み合わせでゲームはより戦略的に!
●「ボーナスゲーム」や「ライドゲーム」で大いに盛り上がっちゃおう!

http://bingogalaxy.sega.jp/

セガ公式ホームページ: http://sega.jp/


SAMURAI SPIRITS
15th ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
ブレードバトル、至高の境地へ。
侍魂 閃
SAMURAI SPIRITS™
サムライスピリッツ閃いよいよ登場。
2008年春稼動予定
TAITO®
TAITO Type X²


ドリームバトル、究極進化。
THE KING OF FIGHTERS '98
ULTIMATE MATCH
TM
全てが頂点を極めたKOF'98、ついに登場!
2008年春稼動予定
TAITO
TAITO Type X
©SNK PLAYMORE ※「THE KING OF FIGHTERS」「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は開発中のものです。
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア 公式サイト
www.snkplaymore.co.jp
SNK
PLAYMORE


Wii
「登る」快感、Wiiで体感!
CRAZY CLIMBER Wii
クレイジークライマー™
あの名作「クレイジークライマー」が、ここまで進化した! Wiiならではの操作性で、空前のリアルクライミングを実現。カラダを使って、リズムに乗って、新時代の頂点をめざせ!
■ジャンル:クライミングアクション
■プレイヤー:1〜4人
●コントローラーを交互に振って登る!
●おなじみキャラも健在!
●最大4人対戦が可能!
好評発売中
希望小売価格5,800円(税込6,090円)
CERO A 全年齢対象
公式サイト http://www.crazyclimber.jp
[発売元]
株式会社 日本システム
〒112-0014 東京都文京区関口1-43-5 新目白ビル4F
TEL.03-5287-3940 受付時間/月〜金(土・日・祝日除く)10:00〜17:00
Wiiは任天堂の登録商標です。日本商標登録 第4992560号
©1986 Nihon Bussan Co.,Ltd ©2007 JEX/First

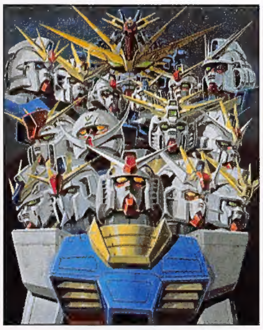
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2008年3月号(No.94)
http://www.arcadiamagazine.com/

目 次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)



表紙の裏

『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』
ガンダムシリーズ15作品による夢のバトルが実現する！　世代を超えたコラボレーションに、今から期待は膨らむばかり!!　君はどのMSを選ぶかもう決めたか!?
(記事は32ページから)

Illustration by 大河原邦男
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)



2D対戦格闘ゲーム、新時代の幕開け！
ブレイブルー

『GUILTY GEAR X』で2D格闘ゲームに革命を起こしたアークシステムワークスが、さらなるステージへの挑戦を表明!　WXGA（1280×768）という、これまでに無い高解像度で描き込まれた2Dグラフィックは圧巻のひとこと。そして、キャラの個性をより色濃いものとするD（ドライブ）ボタンの存在……。アミューズメント・エキスポに出展されるので、気になる人はぜひ、その目、その手で体感を!

掲載ゲームタイトル(50音順)

連載記事

永き沈黙を破り、王道対戦格ゲー登場!

アミューズメントEXPO 2008に出展!

稼働を目前に控え、世界観を予習しておこう!

開催ルール発表!

SUPER BATTLE OPERA
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT



特別付録
全カードリストと英傑伝情報掲載!
三国志大戦3カードリスト

広告

燻る想い、勝利への渇望を満たせ!

闘劇'08

SUPER BATTLE OPERA

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

ついに全9タイトルが発表となった今年の「闘劇'08」。今月号では、大会共通ルールやタイトルごとのレギュレーション、決勝大会までのおおまかな日程や大会の諸注意などについて解説しよう。戦士たる者必読! 8月までの長い闘いが、もうすぐ始まる!!

闘劇'08レギュレーション

ゲームが変われば、当然ながら各タイトルごとにルールも異なる。ここで記載しているレギュレーションは、予選・本選ともに共通のレギュレーションとなるので、よく読んで闘いに臨んでほしい。

※「闘劇'08」の開催期間中に全店舗一律の無償バージョンアップが実施されることになったタイトルに関しては、そのバージョンアップ版で開催する可能性があることをご了承ください。なお有償バージョンアップに関しての対応は、その価格や時期、変更度合いにより協議させていただくことになりますが、必ずしもバージョンアップ版で開催しない場合があることをお断りしておきます。

GUILTY GEAR XX ΛCORE

(アークシステムワークス)

チーム戦(3on3)本選大会出場枠:32チーム



レギュレーション

- ■3on3勝ち抜き戦
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■チーム内同キャラクター不可
- ■全キャラクター使用可
- ■キャラクターの変更不可
- ■その他工場出荷設定
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■両チーム一人目は試合前申告制

※本選決勝大会では、スタートボタンが右側に配置されたコンパネを使用しますが、予選では店舗によってスタートボタンの位置が異なる場合がありますので、各予選参加店舗にお問い合わせください。

アルカナハート2

(エクサム)

シングル戦(1on1)本選大会出場枠:32人



レギュレーション

- ■1on1シングル戦
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■試合ごとのアルカナ変更可能(試合前申告制)
- ■全キャラクター使用可
- ■キャラクターの変更不可
- ■その他工場出荷設定

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH

(SNKプレイモア)

シングル戦(1on1)本選大会出場枠:64人



レギュレーション

- ■1on1シングル戦
- ■全キャラクター使用可
- ■試合ごとのキャラクター変更可
- ■試合ごとのシステムセレクト変更可
- ■使用キャラクターは試合前に申告
- ■キャラクターの順番は試合前に申告
- ■システムセレクトは試合前に申告
- ■その他工場出荷設定
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択

※本選決勝大会はボタン切り替え式

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future
（カプコン）

チーム戦（3on3）本選大会出場枠：32チーム



レギュレーション

- ■3on3勝ち抜き戦
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■チーム内同キャラクター不可
- ■全キャラクター使用可
- ■キャラクターの変更不可
- ■スーパーアーツの変更可
- ■その他工場出荷設定
- ■ファーストバージョン（旧基板）を使用
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■両チーム一人目は試合前申告制
- ■ケンvs.まことのニュートラル投げフィニッシュは禁止。特定の技で挟み込むガード不能連係は特に制限を設けない

SUPER STREET FIGHTERⅡX Grand Master Challenge
（カプコン）

タッグ戦（2on2）本選大会出場枠：32チーム

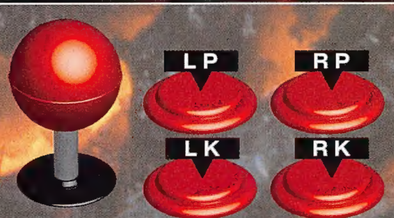


レギュレーション

- ■2on2タッグ戦（早稲田式）
- ■両チーム一人目は試合前申告制
- ■キャラクター変更不可
- ■スーパーキャラクター使用可
- ■豪鬼の使用不可
- ■スピードはターボ3固定
- ■チーム内の同キャラクター不可
- ■スーパーキャラクターとノーマルキャラクターは別扱い
- ■その他工場出荷設定
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■両チーム一人目は試合前申告制

鉄拳6
（バンダイナムコゲームス）

チーム戦（3on3）本選大会出場枠：32チーム



レギュレーション

- ■3on3勝ち抜き戦
- ■1試合3ラウンド先取制
- ■チーム内同キャラクター不可（エディ、クリスティは別キャラ扱い）
- ■全キャラクター使用可
- ■キャラクターの変更不可
- ■その他工場出荷設定
- ■両チーム一人目は試合前申告制
- ■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権orステージ選択権を選択（先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択）

Virtua Fighter5
（セガ）

タッグ戦（2on2）本選大会出場枠：32チーム



レギュレーション

- ■3on3勝ち抜き戦
- ■1試合3本先取制
- ■チーム内同キャラクター不可
- ■全キャラクター使用可
- ■キャラクターの変更不可
- ■その他工場出荷設定
- ■試合前にじゃんけんをし、勝ったチームがコンパネ決定権or先鋒の後出し＋ステージ選択権を選択（先鋒戦以降は負けた側のチームがステージを選択）

北斗の拳
（セガ）

シングル戦（1on1）本選大会出場枠：32人



レギュレーション

- ■1on1シングル戦
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■全キャラクター使用可
- ■キャラクターの変更不可
- ■その他工場出荷設定

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2
（エコールソフトウェア）

タッグ戦（2on2）本選大会出場枠：32チーム



レギュレーション

- ■2on2タッグ戦（早稲田式）
- ■1試合2ラウンド先取制
- ■チーム内同キャラ不可
- ■全キャラクター使用可
- ■キャラクターの変更不可
- ■その他工場出荷設定
- ■試合前にじゃんけんで1Por2Pを選択
- ■両チーム一人目は試合前申告制

※掲載しているルールや出場枠数などは2008年1月時点のもので、変更される可能性がありますこと、ご了承ください。

闘劇'08 大会共通ルール

まずは、大会を通じての共通ルールについて触れていこう。

キャラクター選択は、『KOF98UM』以外のタイトルは**基本的に一度決めたキャラクターを変更することはできないことに注意**。また、団体戦（2on2、3on3）の場合、同じキャラでチームを組むことができない。

コンパネの決定権は従来通りじゃんけんで決める。個人戦も団体戦も試合前にじゃんけんをして、勝った方が1P側と2P側のどちらのコンパネを使うか選ぶことができる。

団体戦（2on2、3on3）における先鋒の選択は、『バーチャファイター5』以外のタイトルは、**お互い試合開始前に先鋒を事前申請してから試合を開始**する。

また、**タッグ戦（2on2）は、早稲田式と呼ばれる試合形式を採用**。先鋒対先鋒、大将対大将で闘い、お互い1本ずつ勝った場合のみ3試合目が発生し、勝った者同士で勝敗を決する。

試合中のレバーやボタンの故障は、すぐに挙手して審判へ報告する必要がある。ラウンド終了後や試合後の主張は一切認められないので注意。故障などを含む事故による試合の中断の場合、原則的に体力やサブゲージなどを可能な限り再現し、その状況からリスタート。取得ラウンドは完全再現とするが、両者の同意があった場合には試合を最初からやり直すことも可能とする。

掲載している**ルールについては、変更の可能性がある**。また、**ゲーム中において著しくゲームバランスを崩すテクニック（キャラクターの操作不能など）が発見された場合、ルールが追加される可能性がある**。

なお、大会期間中にゲームのバージョンアップがあった場合、タイミングによっては新バージョンを使用する可能性がある。ただし、これはバージョンアップの時期に大きく左右される。時期が決勝大会直前であれば、決勝大会は旧バージョンが使用されることもある。ルールが変更された場合は、本誌や闘劇オフィシャルサイトでお伝えするので、気になったことがあればそこで確認してほしい。

大会における注意点

決勝大会出場権について

各地で開催される店舗予選（2月28日発売のアルカディア4月号や、闘劇オフィシャルサイトに予選店舗リストを掲載予定）を勝ち抜き、決勝大会出場権を獲得した選手が2008年8月に開催される決勝大会に出場できる。ここでは、決勝大会出場までと選手登録にまつわる注意点を解説しよう。

決勝大会出場権を獲得した選手は**そのタイトルではほかの店舗予選に出場できない**ことに注意してほしい。ただし、出場権を得たタイトル**以外**ならば、当然店舗予選に出場できる。

「闘劇」においては、決勝大会出場権の譲渡は禁止となっている。権利譲渡が発覚した場合には、決勝大会出場権は剥奪となる。

また、諸事情によりやむを得ず決勝大会への参加を辞退する場合には、あらかじめアルカディア編集部に連絡を入れてほしい。

ちなみに、一度決勝大会への出場権を獲得した選手が、それを放棄して再度店舗予選に参加することは、**キャラクターの変更が伴う場合のみ一度だけ**認められる。二度獲得→放棄→キャラ変更の上で三度目の予選参加はできないので注意されたし。

選手登録について

「闘劇」においては、リングネーム、チーム名、チームメンバーの途中変更は認められていない（誹謗中傷を含んだ内容や公序良俗に反するリングネーム、チーム名は禁止）。

また、決勝大会出場権を獲得したチーム内のメンバーが、やむを得ない事情によって決勝大会に出場できない場合にも補充・代替は認められていない。この場合には、人数が欠けた状態で試合を行なわなければならない。

決勝大会までの流れ

2008年2月
予選開催店舗発表

2008年4月～6月
全国各地で地方予選

2008年8月
全国決勝大会
闘劇'08 FINAL開催

闘劇'08 大会概要

名称：闘劇'08 -SUPER BATTLE OPERA- The 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT（略称：闘劇'08）
主催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
予選：2008年4月～6月に全国各地のロケーションにて開催
本選：2008年8月に全国決勝大会を東京で開催

協力
山岸 勇（BEAT-TRIBE）
松田 泰明（GAME-NEWTON）
鶴巻 雄一（埼玉POPY）
前田 善弘（neo amusement space a-cho）
今井 恵介（Gamer's Vision）

お申し込みホームページ	http://www.tougeki.com/
お申し込みお問い合わせメールアドレス	info@tougeki.com

※掲載しているルールや出場枠数などは2008年1月時点のもので、変更される可能性がありますこと、ご了承ください。

CAUTION! 特報! CAUTION!

2D格闘ゲームシーンに新たなる風が吹く!!



ブレイブルー
■メーカー アークシステムワークス
■ジャンル 2D対戦格闘
■操作方法 8方向レバー＋4ボタン
■発売日 2008年冬予定
■使用基板 TAITO Type X²

アークシステムワークスの次なる挑戦が、ついにベールを脱ぐ!

2000年、『ギルティギア ゼクス』でアーケード業界に鮮烈なデビューを果たしたアークシステムワークス。多くのユーザーから次なる完全新作を待ちわびる声が挙がっていたが、ついに待望のニュータイトルが姿を現した！ これまでに培ってきた「2D対戦格闘」のノウハウを惜しみ無く投入し、システム、グラフィック、そして世界観と、すべてにおいて空前のオーバークオリティを実現！ 2D対戦格闘新時代の到来を実証するタイトルに仕上がりそうだ！

今回は、物語の主役となる「ラグナ・ザ・ブラッドエッジ」をはじめとして、そのライバルである「ジン・キサラギ」といったキーキャラクターたちを紹介。気になるゲームシステムも一部紹介してあるので、目を皿のようにして読み込んでほしい！ 2008年最初の衝撃は、本作を体感することから始まるといっても過言ではない！ 『ブレイブルー』の動向を見逃すな！



Type X²で描かれる新感覚の戦場!

画面写真で分かるように、本作は画面比率が16：9になっている。しかも、その画面解像度はWXGA、1280×768という高密度！（『GGX』シリーズは640×480）。新たな戦場に震えろ！



圧倒的なスピード感を実現!

プレイした瞬間にコンパネから伝わるのは、クイックレスポンスと目を見張るスピード感。極上の操作性は、プレイヤーの持ちうるすべての力をゲームへと反映してくれるのだ。



「死神」の銘を持つ反逆者
ラグナ・ザ・ブラッドエッジ

「死神」の通り名を持つSS級の統制機構反逆者であり、強大無比な魔道書を持つ史上最高額の賞金首。統制機構を激しく憎悪しており、組織のせん滅を目的としている。根は悪い人間ではないが、大ざっぱで口が悪く、戦闘時は力押しによる正面突破が多い。

PROFILE

身長	185cm
体重	78kg
誕生日	3月3日
血液型	B
出身地	不明
趣味	料理（得意料理は丸焼き）
大切なもの	銀の腕輪
嫌いなもの	幽霊、世界虚空情報統制機構
CV	杉田 智和

これがネクストクオリティ! 「鮮烈な蒼」堂々見参!!



すべてが新機軸！

ハイテンションバトルを駆け抜けろ！



シンプルな操作系と、奥深いアクションが両立している本作。複雑な入力を必要とせず、直感的に遊べる仕様になっている。

操作は8方向レバー＋4ボタン！

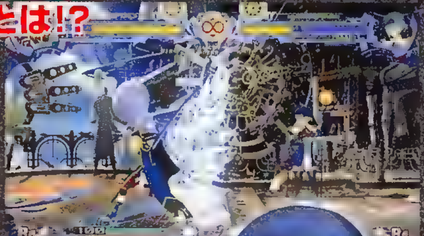
気になる操作方法だが、現時点では移動やガードを担う8方向レバーと攻撃ボタン三つに加え、キャラクター固有の特殊行動をつかさどるボタンの存在が判明している。

また、2D対戦ゲームの基幹となる「ダッシュ」や「ジャンプ」、『GGX』シリーズでおなじみの「空中ダッシュ」「2段ジャンプ」などもあり、これまでアークシステムワークスの格闘ゲームに慣れ親しんだユーザーは、労することなくすんなりと入っていけそうだ。もちろん、独自のシステムも用意されているので、こちらの続報にも期待したいところ！

ゲームのキモ、D（ドライブ）ボタンとは!?

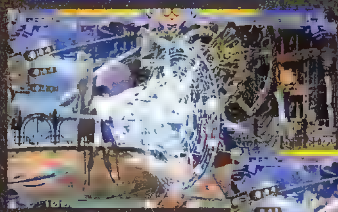
本作最大の特徴といえるのが、「D（ドライブ）ボタン」の存在。このボタンには各キャラクター固有の動作が割り振られており、レバーとの組み合わせによって、さまざまなアクションを繰り出すことが可能となる。

今回例に挙げたジンならば、Dボタンで相手を凍らせる「氷結攻撃」が使用可能。中には攻撃ではない特殊動作を取るキャラクターも居るとか……!?

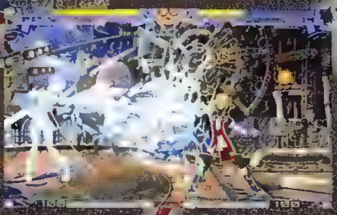


ドライブボタンで繰り出せる技は、必殺技とは違うカテゴリに属する。ぜひとも覚えておきたいところ！

ドライブボタン使用例



ジンの氷結攻撃



ジンの場合、Dボタンに相手を凍りつかせる攻撃、零刀（フロストバイト）が設定されている。攻撃の軸となりそうだ。

イカルガの英雄

ジン・キサラギ

統制機構の衛士で、階級は少佐。イカルガ内戦での功績により「イカルガの英雄」と呼ばれ、異例の若さで師団長となる。冷静沈着で他人には無関心だが、本来は野心家で嫉妬深く、独占欲が強い。任務に忠実なはずが、ある日突然、命令を無視して単独行動を起こす。

PROFILE

身長	178cm
体重	61kg
誕生日	2月14日
血液型	A
出身地	イギリス
趣味	ビンテージ物のバイク集め
大切なもの	無し
嫌いなもの	弱いもの、肉料理
CV	柿原 徹也



統制機構のスピードガンナー

ノエル・ヴァーミリオン

統制機構の衛士で、階級は少尉。小貴族の出身だが、ずば抜けた戦闘能力と術式適性を買われ、若くしてジン直属の部下となる。冷静さを装っているが、実は人見知りで寂しがり屋な一面を持つ。戦闘以外の能力は壊滅的で、[illegible]

PROFILE

身長	157cm
体重	48kg
誕生日	12月25日
血液型	A
出身地	スイス
趣味	詩を書くこと（人には絶対見せない） 通信販売（人と会わずに済むため）
大切なもの	両親
嫌いなもの	虫（特に足の多いもの）
CV	近藤 佳奈子

PROLOGUE

かつて人類は、突如出現した「黒き獣」との戦いを余儀なくされた。その圧倒的な力によって、人類が滅びるのも時間の問題と思われたそのとき、六人の英傑が現れた。

彼らは古の力「魔法」を人類に伝え、人々はそれに科学を融合させ、万能の力「術式」を完成させた。新たなる力を得た人類は、六人の英雄とともに黒き獣に対し反撃を開始し、激しい戦いの果て、ついに黒き獣を打ち倒した。

のちにこの戦いは「第一次魔道大戦」と呼ばれ、また六人は「六英雄」として語り継がれる存在となった。

この大戦において、術式を行使するために大量に作製された「魔道書」。その「魔道書」を管理するため、「世界虚空情報統制機構（統制機構）」という組織が結成された。
世界は統制機構による統治のもと、人類は新たに手に入れた力を用い、あらゆる分野で飛躍的な発展を遂げた。そうして復興した世界は、大戦前とは大きく様相を変えていた。

統制機構による独裁統治の開始から数十年の時が流れ、術式主体となった世界は個人の能力による大きな格差を生んだ。世界各地の不満はつのり、ついには統制機構からの離反を企てた「イカルガ連邦」による、「第二次魔道大戦（イカルガ内戦）」が勃発した。
これは人類同士による術式を用いた初めての戦争であった。この内戦はイカルガ連邦を壊滅させることにより終結し、その結果、統制機構は「刃向う者は完膚なきまでにせん滅する」という理念を、より世界に知らしめることとなった。

イカルガ内戦平定から数年後、驚くべき事件が発生する。一国の軍隊に相当する力を持つとされる統制機構の支部が、突如出現した男により、次々と壊滅させられたのである。

「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」

世界を支配する「力」に対し、たった一人で戦いを挑む者の名である。

アニメーションパターンも空前絶後！

用意されたアニメパターンは、これまでの常識をくつがえす多彩さ！ しかも美麗！ この動きを見たら、もう過去には戻れない!?

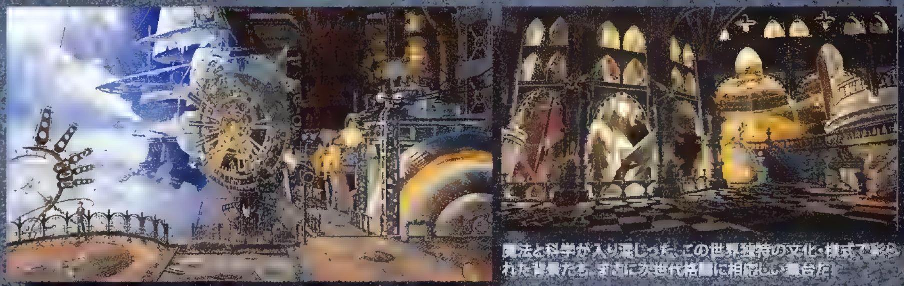


滑らかかつメリハリの効いた動きは、キャラの魅力を存分に引き出すことに成功しているのだ！

説明するより見た方がマッハ！

壮絶なるクオリティのグラフィック！

年々進歩し続けるゲームのグラフィックだが、最近はようやく一段落し、「もう大抵のグラフィックじゃ驚かないっスよ！」などと思っていた矢先にこの壮絶グラフィック！ ゲームの世界観を凝縮した背景たちは、きっとプレイヤーのイマジネーションをかきたててくれるに違い無い！

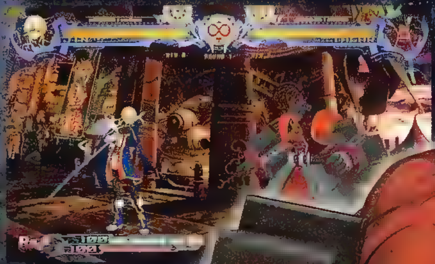


魔法と科学が入り混じった、この世界独特の文化・様式で彩られた背景たち。まさに次世代格闘に相応しい舞台だ

緻密に描き込まれた美麗なるステージが続々登場!!



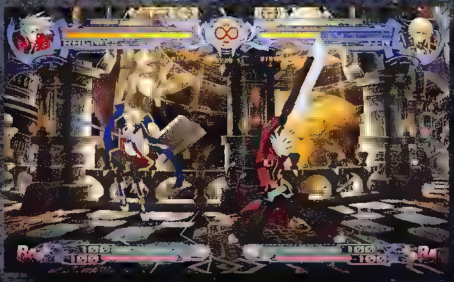
キャラクターは2Dで描写されているが、背景は3Dで描かれている。ゲーム中ではそれを生かし、さまざまな演出効果を見せてくれるぞ。ただ美しいだけではないのだ！



現在急ピッチで製作中！

プレイできるチャンスも!?

今回の発表を受けて、皆さんのワクテカドライブがうなりを上げている最中だと思われるが、発売は次の冬とまだまだ先。しかし、「それまで待てねえ！」という鼻息フルバーストの皆さんに朗報！ 2月のアミューズメント・エキスポ（P082参照）にて、AMIブースで『ブレイブルー』の試遊台が出展されるのだ。2月16日は、ぜひそのスゴさを確認してくれ！



試遊台では、今回紹介した4キャラが使える予定。もちろん、今後は多彩にして多様なキャラがモリモリと加わるぞ！



鉄壁の「赤鬼」

テイガー

体術などで闘う戦闘部隊の隊長だったが、イカルガ内戦で瀕死の重傷を負い、科学者「ココノエ」の手によりサイボーグとして復活。任務に忠実で状況判断にも優れ、「赤鬼」と畏怖されているが実は穏やかで実直な性格。ラグナを追っているが、その目的は不明。

PROFILE

身長	240cm
体重	550kg
誕生日	[illegible]月23日（改造された日）
[illegible]	天然オイル
出身地	不明（記憶に無い）
趣味	ボトルシップ
大切なもの	ココノエ（生みの親）
嫌いなもの	[illegible]
CV	乃村[illegible]

ストリート

“対戦格闘”の始祖にして

STREET FIGHTER IV

1991年に登場し、「対戦格闘」という新しいゲームジャンルの開拓者となった『ストリートファイターII』。この作品は、子供から大人まで多くの人を魅了し、社会現象を巻き起こすまでの大ヒットとなった。『ストリートファイターZERO』や『ストリートファイターIII』などさまざまな作品を発表し、時代をリードし続けていたカプコンが、ついに沈黙を破り新作を発表。だれもが待ち望んでいた次回作『ストリートファイターIV』その一部をここに紹介する。

STREET FIGHTER IV（ストリートファイターIV）
■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日　：2008年予定
■使用基板：——



アイターIV

原点。新たな歴史が始まる









真の格闘家を目指す男



RYU
リュウ

歴代『ストリートファイター』シリーズのすべてのタイトルに登場。
波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚といった必殺技を武器に、あらゆる格闘家達と拳を交えてきた。
『真の格闘家』を目指し、リュウの修行の旅はどこまでも続く。



永遠の主人公といえば、彼の存在をおいてない。だれもが知っているおなじみの必殺技をそろえているばかりでなく、➡+中パンチで出せた鎖骨割り、けん制の要となるしゃがみ中キック、そしてスーパーコンボの真空波動拳と、リュウを支えてきた技は本作でも繰り出せるようだ。



気になるアノことをカプコンに直撃！ ストIV Q&A

Q いつごろから『ストリートファイターIV』の企画が始動したのでしょうか？

A 2006年の中盤ころからでしょうか。『IV』の構想自体は、ウチの稲船が随分前から持っていたようで、制作に良いタイミングはないかという話はよく聞いていました。

Q 最初に発表されたのが海外だったのはなぜでしょうか？

A 北米から詳細なリリースをした理由はカプコングループとしての事由もあります（Street Fighterの権利所属が北米の現地法人になっていることも影響しています）。
日本でのリリースは、Street Fighterシリーズを待ってくださっていたファンの方々へ、確定している情報や素材を少しでも多く提供するために、満を持して2008年からのアナウンスとなりました。

Q 『ストリートファイターIV』のストーリーはいつごろを想定しているのでしょうか？

A 設定としては、『SSF II X』から少し後くらいを想定して制作を進めています。現時点ではまだ詳しくお話できないのですが、AOUショーに出展される際、『IV』に登場するキャラクターたちもある程度は皆さんにお披露目できる予定です。登場キャラクターたちを見れば、大体の時間軸は想像していただけるかと思います。

KEN
ケン

永遠の赤き好敵手（ライバル）

リュウと同じ師匠に師事し、リュウと同じく波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚などの必殺技を持つ。
リュウとは互いにライバルと認め合っており、幾度と無く拳を交えてきた。
今作ではどのような技を見せてくれるのだろうか？



リュウが主人公であるように、ケンは永遠のライバルと呼べる存在。ケンの象徴ともいえるファイヤー昇龍拳（強昇龍拳）や、めくりを狙えるジャンプ中キックなどが確認されている。リュウよりも足技に長けているので、新しい蹴り技にも期待ができそうだ。



Q 今までの格闘ゲームには無い、新しいシステムを搭載する予定はありますか？

A 今回の『IV』の立ち位置ですが、まずは『II』から『III』へ移行されなかったユーザーの方に、改めてSFシリーズを触っていただきたいと考えています。新しい要素はもちろん導入しようと思っていますが、SF IIシリーズで確立されたシステムへのスパイスとして、その要素を制作しています。

Q 現在の開発状況は何パーセントくらいなのでしょうか？

A まだ、パーセンテージを示せるような内容に至っていません。状況的には20%くらいかなぁと言うくらいで、まだまだ模索している状況です。

Q キャラクターの数はどれくらいになるのでしょうか？

A プレイヤーがセレクトを迷わない程度にしたいと思っています。対戦相手の技数、間合いなどが覚えられるくらいのキャラクター数に落ち着かせたいと思っています。

Q ザンギエフやダルシム、ガイルなど歴代のキャラクターの登場はあるのでしょうか？

A ストーリーと同じく現時点ではお話しできませんが、SFシリーズを応援してくれている方、今でも『SF II』などを楽しんでくれている方が、キャラクターセレクトで迷わないようにしたいと考えています。

Q 女性キャラクターは何人くらい登場予定でしょうか？

A 増やしたいですね。まだ決め切れていません。

Q 新キャラクターの割合は、全体のどれくらいになりますか？

A 新キャラクターに関しては、もう少し先にお話ししたいと思っています。すみません。

Q 発売はいつごろを予定していますか？

A 2月のAOUで皆さんに触ってもらえる機会を用意しようと考えています。そのころには、ある程度の稼働時期をお伝えできるかと思っています。

新たなる挑戦者たち



C.VIPER
クリムゾン・ヴァイパー

女性格闘家のようだが、詳しいことは一切判っていない。
サングラス、革のグローブ、スーツなど外見的特徴はあるものの、どのような技を使うのかは想像も付かない。
はたしてリュウやケンなど一流の格闘家たちを相手に、どのようにわたり合っていくのだろうか？

注目のニューファイターは、非常に個性的な髪型、さらにサングラスと女性とは思えぬほどにインパクト大のデザイン。一見では暗殺者や用心棒？　といったイメージが持てる。女性キャラだが、その力強い風ぼうから、スピードがありつつパワーまでも兼ね備えている可能性もありそうだ。

気になるアノことをまだまだ直撃！
ストⅣ Q&A
スーパーダッシュターボⅡXZERO3

みんなが気になるシステムに突っ込んだマニアックな質問などをピックアップ！

Q ボタンの数は、弱、中、強のパンチとキックの6ボタンになるのでしょうか？

A はい。8方向レバー＋6ボタン で制作を進めています。

Q 3D格闘ゲームのように奥、手前移動を使った攻防はありますか？

A ありません。

Q 今でも支持されているシステムである「ブロッキング」を搭載する予定はありますか？

A 現状、『Ⅳ』ではブロッキングを導入する予定はありません。

Q 空中ガードを採用する予定はありますか？

A 考案中です。 新スパイスの状況と、全体のバランスをみて考えたいと思っています。

Q ボーナスステージなど特殊なCPU戦の復活予定はありますか？

A 正直迷っています。プレイ時間が長くなってしまうため、オペレーターさんからはカットできる機能を要望される傾向にあります。ですがユーザーの方々の要望も強いですし、私自身が望んでいるということもあり、これに関してはリリース直前まで悩みたいと思っています。

Q いわゆる「ピヨリ」は健在でしょうか？

A 「ピヨリ」はSFシリーズらしさといえるので、もちろん考えていこうと思っています。

Q 基板は何を使用していますか？

A こちらも、2月のAOUで情報を公開できればと思っています。

新作ストリートファイターシリーズへのお祝いの言葉

ARCADIA編集長 闘劇総合プロデューサー 猿渡雅史

ゲーメスト時代にやり残し感のあった『ストIII』。そこから時間が止まっていた感のあるストリートファイターシリーズ。『ストIV』発表の朗報は、止まっていた時間が動き出したかのような感慨でした。開発に踏み切った関係者各位を讃えたいですが、非常にうれしく思うと同時に不安もあります。ただ不安は皆が抱くと的中しちゃうので、大いなる期待を込めて発売を待ちましょう。

格闘ゲームをこよなく愛する本誌ライター パチ

いやー『ストIV』ですよ『ストIV』！　誰もが期待せざるを得ないこのタイトル。思えば、小さいころに50円玉を握り締めてゲーセンに行くとか、飛び道具は波動拳、相手がジャンプしたら昇龍拳とか、いろいろな「お約束」を作ってくれましたよね？　触るだけでもワクワクを与えてくれたストリートファイターシリーズが、次はどんな「お約束」を見せてくれるのか超期待です！

インベーダー時代から業界を見守ってきた石神井公園駅前センター店長 吉井正臣

対戦格闘ゲームが流行る前の『ストII』時代に『ストII』の大会告知をゲーメストに広告として出してから早15年。徹夜組まで出て数百人集まったあの盛り上がりの復活を、『ストIV』にも期待したいですね。『ストIV』では特に昔からのベテランプレイヤーだけでなく、若いプレイヤーも一緒になって盛り上がるゲームになるといいですね。

格ゲー、音ゲー何でもござれマルチゲーマー ハメコ。

昨今の格ゲーは複雑で難解です。それはそれでいいんですけど、もう少し肩の力を抜いて遊べる単純かつ深いタイトルがほしかった、というのは格ゲーマー共通の夢なんじゃないでしょうか。"王道"である『ストIV』がそうあらんことを願うのみですが、まぁ大丈夫でしょう。何たって『ストII』は俺たちの共通言語。そして、すべての格ゲープレイヤーたちに、おめでとう。

関西カプコンイベントの仕掛け人 a-choのイベントスタッフ HIRO

僕がゲームセンターと出会い、かかわるきっかけになったストリートファイターシリーズ、その最新作が出るということで喜びと期待を隠すことができません。新しい舞台で心地よい間の痛さを味わいながらの地上戦をたん能できることを楽しみにしています。『ストII』、『III』、『ZERO』シリーズのように、Ver.UPを重ねながら5年、10年と楽しめる作品になることを願っています！

格闘ゲー廃人 編集者 &う

ストリートファイターシリーズを娯楽として追ってきた自分としては、『ストIV』のことを考えるだけで毎晩眠れません。『スパIIX』や『ストIII 3rd』を、今もなおやり込んでいるプレイヤーたちと一緒に楽しめるゲームになるように期待しています。もちろん、これ以外のタイトルを遊んでいる人たちにも参入してもらいたいです。当然アルカディアでもプッシュしていきますよ!!

Q **3D対戦格闘ゲームのように、ネットワーク対応、戦績が記録できるカードシステム採用の予定はありますか？**

A 何らかの要素で、戦歴や戦績が残せるような媒体は用意できればと思っています。

Q **最後にストリートファイターシリーズを期待しているプレイヤーへ一言お願いします。**

A ストリートファイターの新作を待っていてくださったプレイヤーの皆さん、お待たせ致しました。『SFIII』がリリースされてからもう随分と時間がたってしまったにもかかわらず、『SFIII 3rd』をやり込んでいただいたり、『HYPER SFII』をプレイし続けていただき、とても感謝しています。

闘劇には毎年お邪魔させていただいていますが、皆さんがストリートファイターを愛して楽しみ続けてくださったおかげで、新作の制作に漕ぎ着けることができました。皆さんの街でプレイができるようになるまでは、もうしばらくお待ちいただくことになると思いますが、初めてプレイする方も往年のファンの方も楽しめる"新たなストリートファイター"を提供できるよう、開発チーム一同尽力していますのでよろしくお願いいたします。



闘劇魂vol.8にPVを収録!!

闘劇魂Vol.8の付録DVDでは、本作のプロモーションムービーを収録している。誌面だけでは伝わり切らない興奮を、その目で確かめてみよう！



AOUショーにプレイヤブルで出展予定!

そして生で触りたいと既にウズウズしている君に朗報だ。2月に開催されるAOUショーでは、なんと本作のプレイヤブル出展が予定されている。続報を期待して待て！

七つに砕けし 創世の力
その石 すべて手に入れし者は
この世の神として君臨する

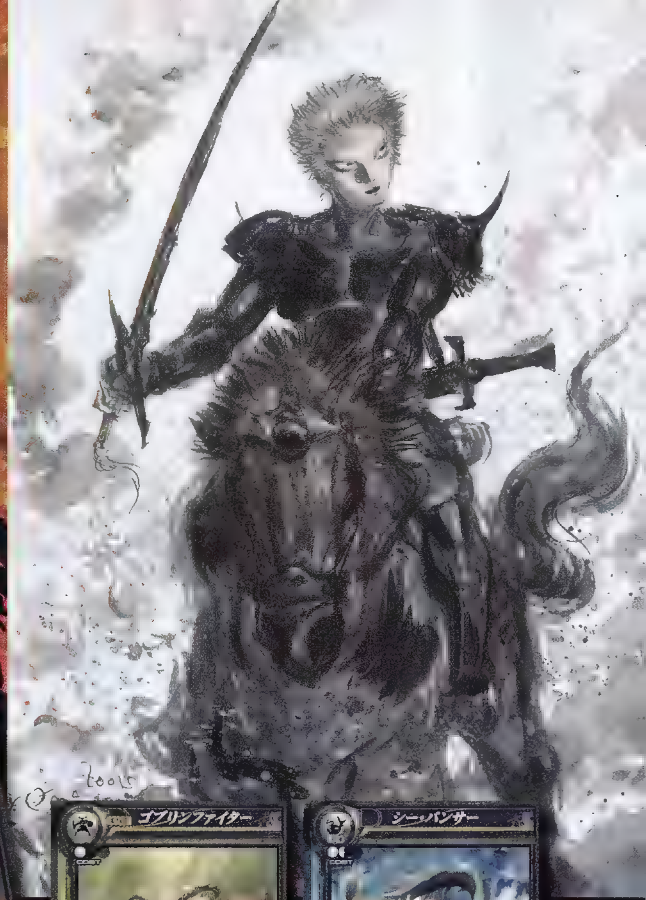






ロードオブ ヴァーミリオン
■メーカー ：スクウェア・エニックス
■ジャンル ：対戦型カードアクション
■操作方法：レバー+ボタン×2+カード
■発売日 ：未定
■使用基板：TAITO Type X2





ゲームを彩る 注目の新イラストレーター公開

これまで天野喜孝氏や皆葉英夫氏といったイラストレーターが判明していた本作。今月は新たに六名のイラストレーターの名前が明らかになったのだ。さまざまなジャンルの絵師が参加することで、『ロード オブ ヴァーミリオン』の世界観が大きく広がっていく！







試 遊台が出展されるAOUアミューズメントエキスポ そこで公開されるニュース!?

2月に幕張で開催される「AOU2008アミューズメント・エキスポ」。『ロード オブ ヴァーミリオン』はこの会場にプレイアブルな状態で出展される。しかも当日、スクウェア・エニックスのブースではあの「有名クリエーター」のイラストも公開されるとのこと。そのクリエーターとは、いったい……!?









気になる基本事項を総チェック！

基本システム操作 BASIC GUIDE

昨年末に実施されたロケテストを経て、AOUアミューズメントエキスポへの実機出典が決定した『ロード オブ ヴァーミリオン(以下、LoV)』。ここでは、AOUバージョンに臨むためのプレイガイドをお届けするぞ！



多彩なゲームモードを完備！

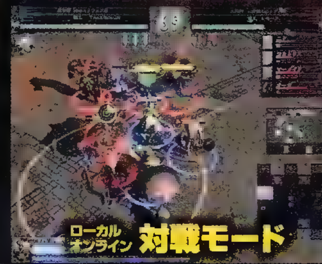
あのスクウェア・エニックスが満を持して放つ、トレーディングカード（TC）を使った対戦型のアーケード専用タイトル『LoV』。定番ジャンルとして定着した感が強いオンライン対戦に加えて、アーケードTCGを体験したことが無いプレイヤーでも楽しめる要素が満載のシングルモードを実装している。まずは、その独創的な操作方法とともに、ゲームカードなどの基本システムを詳しく解説していこう。



レベルアップやアイテムなど、これまで培ってきたRPGの要素が盛り込まれている。



重厚な世界観のストーリーに沿って、戦いを進める一人用のモード。新たに判明したチュートリアルでは、基本操作＆ルールが学べる。



同店舗でのローカル対戦はもちろん、全国ネットに対応したオンライン対戦も可能なプレイモード。対人戦ならではの駆け引きが楽しめるぞ！

基本操作と画面の見かた

基本的な『LoV』の入力操作は、アナログレバー＋2ボタンに加えて、プレイスクリーン上でのカード操作を併用。難しく感じるかも知れないが、カード操作をパーティーの陣形変更と考えれば印象も違うハズ。目的地への全体移動はレバーを使って、敵パーティーが近付いてきたらプレイスクリーンで陣形を変更。こうして陣形を整えておけば、後はレバー＋ボタン操作で手軽に戦闘をこなせるワケだ。


陣形を整えてのレバー操作が基本。カード操作は戦闘の状況を見て、変更していくイメージだ。



レバー：パーティー全体の移動操作


レバーを入力することで、パーティー全体が入力方向へ進軍する。

対戦フィールドの味方パーティーに対して、進軍方向を指示するためのレバー。進軍中は配置ユニットの位置が変わらず、入力した方向に向かって、画面全体のアングルが動いていく。

特殊技（決定）ボタン

使用可能な状態になると点灯して、ボタンを押すことで使い魔の特殊技やプレイヤーの必殺技が発動。左側（レバーの近く）にも同じボタンが設置されている。



使い魔の特殊技ゲージがたまれば、何度でも特殊技を使用可能。

サクリファイスボタン

点灯時に押すことで、主人公が使い魔に憑依する「サクリファイス」が発動！　一時的に対象ユニットが強化される。このボタンも左側に設置されている。

プレイスクリーン：使い魔の配置

登録したカードを配置するプレイスクリーン。メイン画面上で使い魔の移動可能な行動範囲に完全対応。プレイスクリーン上のカードを動かせば、使い魔の向きや位置などを自由に操作できる。


動かしたカードに合わせて、画面上の使い魔も動く。

メイン画面



①**アルカナゲージ**：味方の耐久力を示したゲージ。アルカナストーンの制圧やパーティー撃破で減少。
②**アルカナストーンゲージ**：アルカナストーンの耐久力を示したアイコン。
③**サクリファイス**：1回だけ使用可能な特殊強化。
④**敵パーティー軍情報**
⑤**プレイスクリーン情報**
⑥**ミニマップ表示**

カードで使い魔を召喚！

プレイごとに払い出される本作の使い魔カードは、バリエーションに富んだ絵柄のカードが数多く登場するようだ。これらをゲーム開始時にカード登録すれば、味方パーティーの編成ユニットとして使用可能。この組み合わせが本作のデッキ（カードのセット）となって、その組み合わせが対戦を勝ち抜く上での重要なキーポイントともなる。

それぞれカードの表面には、美麗な使い魔のイラストとともに、全11項目のステータスが表記されている（右記参照）。



使い魔カードの見かた（表面）

① **使い魔の正式名称**
② **カードのレアリティ表示**
カードごとに設定されたレアリティ（＝稀少度）の簡易表示で、本作では以下の３段階が存在している。
・C＝Common（コモン）
・R＝Rare（レア）
・SR＝SuperRare（スーパーレア）
③ **使い魔の種族**
カードに描かれた使い魔が属する種族のアイコン表示で、全７種族に対応している（下記リスト参照）。
④ **使い魔のコスト**
登録時に消費される召喚コストで、大体の強さも示している（10～30）。
⑤ **SPEED**（移動速度）
使い魔の移動速度を示し、数値が高いほど早く移動できる（１～４）。
⑥ **HP**（体力値）
⑦ **ATK**（攻撃力）
⑧ **DEF**（防御力）
⑨ **攻撃属性と攻撃対象**
攻撃範囲の敵ユニットに対し、その使い魔が与えるダメージの属性と対象数。攻撃対象が「複」だと範囲内のユニットすべてを攻撃可能。
⑩ **弱点属性**
使い魔が持つ弱点の属性で、同じ攻撃属性ヒットでダメージアップ。
⑪ **特殊技の正式名称**

使い魔が持つ属性とは？

多彩な容姿を持った使い魔には、７種類の種族カテゴリーが存在する。この種族カテゴリーをデッキでそろえると、プレイヤーからパラメータ補正の恩恵を受けられるなどのメリットがある。ただし、その反面として共通の弱点属性が設定されるため、場合によっては短時間で大ダメージを受けてしまうなどデメリットも大きい。

使い魔の種族

ゲーム内に登場する種族は全７種類。種族ごとに共通した弱点属性を持っている（こちらは全５属性）。

超獣 弱点属性：炎
異形の姿を持つ種族。ほとんど言葉を理解することができず、基本的に自らの欲望に忠実に行動する。

神族 弱点属性：闇
すべての事象を受け容れ、維持することが正義であると考える。高い知能と、長い寿命を併せ持った種族だ。

海種 弱点属性：雷
全体的に穏やかな特性を持っており、知的レベルもかなり高い。機甲と同じ雷が、弱点属性となる。

不死 弱点属性：光
すべてが非生命体に属した種族。高位の存在ともなると、生きとし生けるモノの死を司る権利を持っている。

亜人 弱点属性：炎
最も人類に近い種族。言葉を理解するのは当然として、性格も千差万別で皮肉を口にするような個体も存在。

魔種 弱点属性：撃
革命的な思想を持ち、現状を変えようとする種族。同種族同士の連携は無く、互いにあまり関心が無い。

機甲 弱点属性：雷
古代から伝わる禁呪により、生を与えられた生命体。高度な魔法で生み出されたモノ以外は感情を持たない。

特殊技のカテゴリー

それぞれの使い魔は、強力な攻撃や味方のパラメータを変化させるなど、多彩な効果の特殊技を一つずつ持っている。この特殊技とは、いわゆる必殺技に相当した発動スキルで、使い魔別の特殊技ゲージがたまった状態であれば、好きなタイミングで発動可能。なお、特殊技は時間経過で回復するため、倒されない限りは何度でも繰り返し使っていける。

これらの特殊技は、種族と同じように９種類のカテゴリーが存在。それぞれどういったタイプの特殊技があるのか、カテゴリーごとにチェックしておこう。



特殊技はゲージがたまった状態でボタンを押せば発動する。



ゲージは時間で回復。しかしコストが高いほどたまりづらい。

使い魔が持つ特殊技の種類と主な効果



攻撃 範囲内の敵に対して、属性ダメージを与えるタイプの特殊技。



弱体 防御力低下や弱点付加、特殊ゲージの減少などの効果がある。



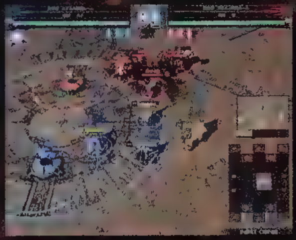
回復 文字通り、範囲内の味方ユニットのHPを回復するタイプ。



強化 弱体とは逆に、防御力上昇や弱点無効などの特殊技となる。



特殊 アルカナストーンゲージを減らすなど、オンリーワンなタイプ。



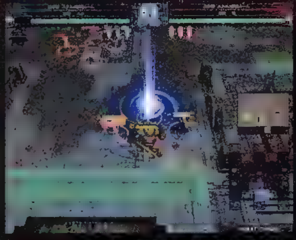
妨害 移動の禁止や、ゲートの封印ゲージを上昇させる妨害効果。



解除 罠に対抗するタイプで、トラップを無効化や解除などもできる。



罠 マップ上にトラップを設置することで敵にさまざまな効果与える。



移動 移動に関連した特殊技で、瞬間的にゲートへ撤退できる。

戦う前にもやれることは多いぞ！

ゲームの始め方 STARTING GAME

NESYSカードを挿入し、ゲームモードを選択すればひとまずプレイの準備は完了。その後もデッキの登録などが必要だが、本作の場合はほかにもやるべきことがいろいろとある。よく考えてゲームを始めようよう。



ゲームスタートまでの流れ

まずは、ゲームを始めるまでの手順をまとめてみよう。右の手順はゲームモードによらず共通だ。中でも重要なのが、主人公をカスタマイズする装備選択①と種族選択③。この二つは使い魔にも影響を与えるので、まったく同じ編成でもパーティーの強さはかなり変わるのだ。使い魔カードは、コストが許す限り登録可能。ただし、一度に出撃できるのは最大で3体までとなる。少数精鋭にするか、数で押すかはプレイヤー次第だが、ストックが居れば戦線が崩れたときにすぐに立て直せる。少なくとも1～2体は控えが欲しいところ。



ゲートは三つあるが、最初の出撃は中央ゲートから。索敵しつつ敵アルカナストーンを目指そう。



使い魔のゲージがたまれば特殊技が使用可能。ゲージは自動的にたまるので、どんどん使っていこう。

デッキの総コストは 90

使い魔に使える総コストは90で、レベルに関係無く不変。使い魔1体のコストは10～30で5種類に分かれる（10、15、20、25、30）。最大で9体まで登録が可能だが、同じ使い魔は1体しか登録できない。なお、プレイヤーのコストは0としてカウントされる。

種族が与える影響

手順３の種族選択はプレイヤーキャラの弱点属性を決めるものだが、同種族の使い魔が居ればパラメータが上昇する。該当する使い魔が多いほどデッキの戦力は上がるので、カードが集まってきたら意識してみよう。ただし、特定の属性に弱くなるというデメリットもある。

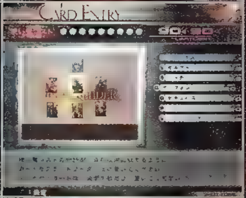
1 装備選択

プレイヤーが装備する武器、盾、鎧、兜を選択する。武器は片手持ちと両手持ちがあり、後者は盾が装備できない。また防具には重さの概念があり、パーティー全体の移動速度に影響する。



2 使い魔登録

出撃させたい使い魔カードを総コスト90に収まるようプレイスクリーンに配置しよう。スターターで始める場合は、同梱カードだけではコストを使い切れないので、排出カードで増強していこう。



3 種族選択

プレイヤーキャラの種族を選ぶ。種族は超獣、神族、海種、不死、亜人、魔種、機甲の７種類で、それぞれ弱点が決まっている。同種族の使い魔が居れば強化できるので、なるべく合わせたよう。



4 使い魔選択

プレイヤーカードと出撃させたい使い魔カード３枚をプレイスクリーンの明るい場所に配置しよう。プレイヤーは必ず出撃する必要あり。残りの使い魔は、下部のストックエリアに置いておこう。



スターターパックの内訳

スターターパックにはカード一式のほか、６枚のスリーブと取扱説明書が同梱されている。AOUでは『LoV』をプレイするために、もれなく無料でもらえる。ショー版のスターターでも製品版での使用が可能となる予定。主人公の装備やレベルはリセットされるものの、ここで慣れておけばスムーズにゲームが始められるぞ。このスターターは12月のロケテスト版と同じものだが、ショー限定の特典がほかにも!? ロケテ参加者も遊ぶ価値あり！



ショー会場ではスターターパックで試遊できる。凝った編成は組めないが、ゲームの基本を学ぶには最適。

スターターパック同梱物

- NESYSカード
- プレイヤーカード
- 使い魔カード（4枚）
- カードスリーブ（6枚）
- 取扱説明書



スターターパックの中には、上の写真にモノが入っている。上段がプレイヤーカードと使い魔カード。下段は左からNESYSカード、説明書、ケース（箱）。

スターターに含まれる使い魔カード

サキュバス



特殊技の「エキサイトキッス」は味方の攻撃力を上げる。コストが低いのも魅力。

マーメイド



特殊技は光属性で単体に攻撃する「深海の光唄」。クセが無く使いやすい使い魔。

クラーケン



弱体の特殊技を持つ。スターターには海種が2体居るのでプレイヤーも海種がいい。

落武者



防御力が高い使い魔。特殊技「影牙一閃」で複数の敵を攻撃できるのが魅力。

いざ対決!?　その前に……

一人用ゲームモード
SINGLE GAME MODE

いきなり対戦プレイに挑むのもいいが、初プレイ時は勝手が分からない部分も多いはず。まずは一人用のゲームモードで基本を押さえておこう。このページでは、一人プレイ専用のゲームモードを詳しく解説するぞ。



二つのゲームモードで基本を学ぼう

一人でプレイできるゲームモードは二つある。チュートリアルモードは初回プレイ時のみ選択できるモードで、操作方法やゲームの基本ルールをレクチャーしてくれる。もちろん、それだけで終わりというわけではなく、その後はCPUのユニットと対戦できる。初プレイ時はなるべくこれを選ぼう。ストーリーモードは、「イフリート」などの使い魔が敵プレイヤーとして出現! クリアしていけば、より高難度のシナリオが解放されていくのだ。





ストーリーモードでは、アルカナをめぐる物語が描かれる。

TUTORIAL チュートリアル　操作方法やゲームシステムをしっかり理解しよう

初プレイ時のみ、プレイヤー登録した後にプレイできるモード。ドゥクスというオリジナルキャラが登場し、プレイヤーを『LoV』の世界へ導いてくれる。彼の指示に従って各種操作をマスターしていこう。なお、チュートリアルモードは2プレイがセットになっており、2回目の応用編ではより高度な操作が学べる。いずれも最後に実戦訓練があるのでボリュームも十分!



さまざまな操作の解説があり、その後に実践する。この行程を繰り返してチュートリアルは進行する。ドゥクスの指示通りにこなしていこう。



対戦前の設定もこれでバッチリ覚えられる。最初はぜひプレイしよう。





冒険の案内人 ドゥクス

ドゥクスは主人公を見守る謎の存在。戦闘に関する膨大な知識を有し、主人公に伝授してくれる。メインシナリオにも絡んでくるのか?

STORY ストーリー　重厚なストーリーを楽しみながら強敵と白熱のバトル

ストーリーモードは、数々のエピソードを体験できるシナリオモード。ここでは、「バイアル連山の魔人」というシナリオを紹介しよう。このシナリオでは、あの「イフリート」が敵としてプレイヤーの前に立ちはだかるのだ。イフリートは神聖王国スペルディアに至る巡礼路の守護者で、すべてを灰塵と化す炎を操る。チュートリアルのCPUとは比べ物にならないほど強力なので、実力が試されるぞ。



シナリオ選択画面では、『LoV』の世界を示したマップが表示される。最初のシナリオは神聖王国スペルディアが舞台。どんな物語が紡がれていくのか期待!



炎熱の魔人 イフリート

灼熱の溶岩が煮えたぎる大火山のふもとで、聖堂都市へ向かう"罪深き者"を待ち受ける。



主人公が背負う"罪"を浄化し一握りの灰とするため、紅蓮の炎で裁きを下す。本体は非常にタフなので、周りの使い魔から倒していこう。



ストーリーモードの敵アルカナストーンには、CPUパーティーとは別に使い魔が配置されている。倒しても一定時間で復活するので、一気に攻め落としたい。

基本を押さえたら実戦の場へ！

ゲームの進め方
GAME GUIDANCE

『LoV』はパーティー全体をレバーで操作できる。アーケードTCGに慣れていないプレイヤーでも、直感的に操作できるはずだ。もちろんカードを使った高度な操作も可能なので、徐々にプレイスキルを高めていこう。



ゲームの目的

フィールドに降り立ったプレイヤーは、対戦相手が操るパーティーと激突して勝敗を決することになる。ただし、勝利条件は画面上部にあるアルカナゲージをゼロにすることだ。戦闘が強ければ有利に進められるが、それだけでは勝つことはできない。アルカナゲージを減らす最善手は、相手アルカナストーンの"制圧"だ（詳しくは25ページ）。戦闘一辺倒ではなかなか勝てないので、注意深く戦おう。



アルカナストーンを制圧するとゲージが3分の1減少。三つ制圧すれば確実に勝利できる。

戦闘を挑むときのセオリー

プレイヤーと使い魔は、それぞれ固有の攻撃レンジを持っている。敵パーティーへは、このレンジを敵に重ねることで自動的に攻撃する仕組みだ。ここで重要になるのがプレイスクリーンでのカード位置。攻撃レンジにしっかり敵をとらえられるようにカードを動かそう。敵のHPをよく見て、ひん死の敵を集中的に狙っていこう。戦闘に敗北した使い魔は再出撃待ちとなり、一定時間が経過するまで出撃できない（プレイヤーを除く）。戦線が崩壊したら無理に闘わず、ゲートに戻ってしっかり使い魔を補充することが大切だ。


プレイヤーと同じ種族の使い魔が多ければ、戦闘力もアップする。



敵への突進がベストとは限らない。施設をつぶすのも効果的。

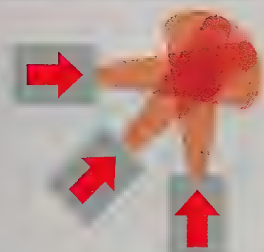
パーティーの移動

パーティーの移動にはレバーを使う。簡易マップには敵パーティーの位置が表示されるので、こまめに見るクセをつけておき、戦略（戦闘重視、封印重視など）と相談して進行ルートを決めよう。


制圧や封印を狙うか、敵の行動を阻止するかの駆け引きが重要。

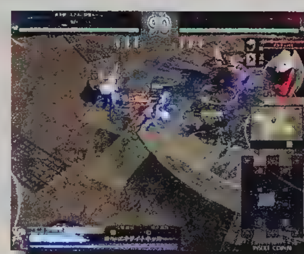
ユニットの操作

プレイスクリーンでカードを動かせば、使い魔の位置関係と向きを調整可能。ゲーム開始時には敵が来そうな方向をある程度予測して、使い魔の向きを決めておくといい。また、撤退したいときはカードを横や下に向けておけば、接近されても攻撃の暴発を防げるぞ。



特殊技を活用しよう

特殊技は使い魔固有の必殺技で、使い魔に付随した2本のゲージのうち、上のゲージがたまれば使用できる。特殊技ゲージは時間経過でたまるので、どんどん使って回転率を上げるのが得策だ。


特殊技が使用可能になると画面上に黄色いレンジが表示される。

バトルフィールドにある拠点と施設

対戦フィールドには、アルカナストーンのほかに3種類の施設がある。それぞれどんな役割を果たすのかを紹介しておこう。なお、アルカナストーンの制圧と同様に、これらの施設は"封印"が可能（詳しくは25ページ）。封印の効果は永続こそしないものの、パーティーに有利な状況を作り出せる。戦闘を避けて闘う場合は、アルカナストーンだけでなく施設狙いも非常に有効な戦法だ。



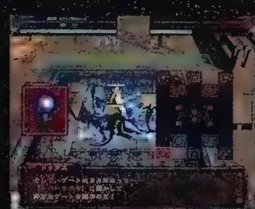
フィールドマップ

バトルの舞台となる戦場はさまざまなものがあるが、マップが変わってもアルカナストーンと施設の位置は変わらないぞ。

①サーチ・アイ
②アルカナストーンシールド
③ゲート

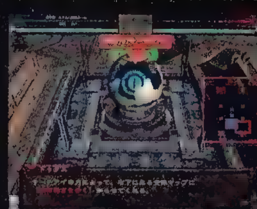
ゲート

使い魔のHP回復とパーティーの編成を変更できる施設。マップ最下段に三つある。ゲート前でレバーを下に入れ続けると入れ、ゲート内にいる間はHPが回復し続ける。レバー左右で別のゲートに転送可能。出るときはレバーを上に入れ続ければいい。


全滅すると不利になるので、危険なら早めに帰還しよう。

サーチ・アイ

敵パーティーの場所が分かるレーダーの役割を果たす。これを封印されると簡易マップに敵パーティーが映らなくなる。


効果は地味だが、序盤に封印すると制圧がやりやすくなる。

アルカナストーンシールド

アルカナストーンの防御力を高める効果がある施設。これを封印されると、アルカナストーンの制圧時間が短くなる。


最初に封印しておきたい施設。復活までに制圧行動を狙おう。

封印と制圧

戦闘以上に重要なのがアルカナストーンの"制圧"と施設の"封印"だ。制圧は勝利に直結するため、いずれかのタイミングで必ず仕掛ける必要があり、封印も制圧の準備動作として有効。制圧と比べるとはるかに短時間で完了するので、制圧よりもまずはこちらを先に狙うといいだろう。特にアルカナストーンシールドは封印すると制圧時間を大幅に短縮できるため、直接制圧を狙うよりも効率的だ。制圧と封印のやり方は簡単。どちらも専用のエリアがあり、そこに味方の使い魔が居るだけでオーケー。ただし敵パーティーに接近されると中断される。使い魔の数が多いほど時間が早くなるので、戦闘後であればしっかり補充してから狙おう。



[illegible]



封印は制圧と異なり一周で完了するのがポイント。そのかわり、時間経過などで復活する。

封印　敵の施設を使用不可にする

敵施設の前にある緑枠の長方形エリアに侵入すれば封印が可能。封印した施設は一定時間機能しなくなる。ただし、封印された勢力が前述のエリアに入ればすぐに復活させられる。封印されたら、施設までの移動時間を考えて復活させるか決めよう。

対象	ゲート、サーチ・アイ、アルカナストーンシールド



アルカナストーンシールドを先に封印されると不利。敵に戦闘を仕掛けて阻止しよう。

制圧　アルカナゲージを減少させる

敵アルカナストーン周囲の赤い円形エリアに入ると制圧行動を開始。4体を円に収めるのが最速となる。それでも制圧が終わるまでには時間がかかるので、敵の動きを見ながら慎重に狙おう。制圧に成功すると、敵アルカナゲージが3分の1減少する。

対象	アルカナストーン



どちらかのアルカナストーンが残り一つになれば戦いも大詰め。戦闘は必至だ。

覚えておきたいマメ知識

最後に、覚えておくと役立つ知識やテクニックをいくつか紹介。AOUショーで実際にプレイする前に目を通しておこう。対人戦の機会は少ないかもしれないが、CPU戦でも十分生かせるはずだ。CPU戦はなるべく足が速い使い魔でパーティーを編成し、アルカナストーンシールドを一番先に狙うと有効だ。その後は制圧を中心に狙いつつ、特殊技ゲージをためておこう。



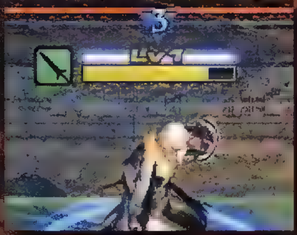
弱点属性の攻撃は、通常よりも遥かに高い。軽視すると痛い目に遭うぞ!?



プレイ後には装備品がもらえる。これも『LoV』の楽しみの一つ。

ユニット情報に注目

味方の使い魔には、属性アイコンと2本のゲージが付随。属性アイコンは攻撃属性、ゲージは上が特殊技、下がHPを示している。なお、ゲージの上部に数字が表示されることがあるが、これは特殊技の効果が及ぶユニットの数を指している。



複数の敵や味方に有効な特殊技は、ゲージ上の数字が多いほど効果も大きい。なお、敵パーティーに付随する属性は弱点属性なので、攻撃属性と一致させるようにしよう。

パーティーの移動速度

パーティーの移動速度は、出撃ユニット中で一番低いSPEEDと同じになる（ストックは対象外）。プレイヤーは"重"装備の数に比例してSPEEDが下がる。使い魔のSPEEDが速くても、プレイヤーが低いと全員遅くなるので注意。逆もまた然りだ。

プレイヤーの移動速度

"重"装備の数	スピード
0	■■■■
1	■■■
2	■■
3	■

すべての兜、鎧、盾は"軽"か"重"に分類される。重い装備は強力だが、対戦中は移動速度も重要な要素になるのでよく考えよう。

敵全滅のメリット

出撃中の敵ユニットを全滅させると"EXCELLENT"と表示されてアルカナゲージに少しダメージを与えられる。このとき、敵軍のすべてのアルカナストーンの耐久値も少し減少している。結果的に制圧の時間を短縮できるので、なるべく全滅を狙おう。



敵パーティーと戦闘状態になったら、どちらの勢力が有利かを即座に判断しよう。一度戦線が崩れると逆転は難しいので、不利なようなら早めに撤退。ゲートに戻って使い魔を補充してから出直そう。

プレイヤーと使い魔を育てて次回以降のプレイに活かそう！

アーケードTCGでは、排出されるカードでデッキを強化していく過程も大きな楽しみ。もちろん『LoV』も同様だが、本作にはほかにも育成の要素が豊富に用意されている。1プレイごとに経験値が加算され、プレイヤーと使い魔が徐々に成長していくのだ。同じパーティーでも、長く使い続けるほどどんどん強化されていくぞ。



プレイ後には出撃した使い魔が表示され、下部のゲージが増加。満タンになればレベルアップ。

プレイヤーの成長

●プレイヤーレベル

プレイヤーキャラには活躍に応じた経験値が加算され、一定量に達するとレベルアップ。これによって各種パラメータが上昇する。コツコツ育てればかなり強化されるので、やがて頼もしい存在に！

●オーバーキルレベル

"オーバーキル"とはプレイヤーが繰り出す特殊技のこと。最大レベル3まで上昇する。

●装備品の獲得

1プレイ後、ランダムで装備品を獲得する。同じ武器でも属性や補正（ステータスの増減）が異なる場合があり、レアな装備も存在するのでアイテム集めが熱い！　各部位につき五つまで所持できる。

使い魔の成長

●使い魔レベル

使い魔にも戦闘結果に応じた経験値が加算され、一定量でレベルアップする。



コザキ ユースケ

代表作：Wii『ノーモア☆ヒーローズ』（ゲーム）など

沙村 広明

代表作：コミック『無限の住人』（講談社）など





末弥 純

代表作：FC『ウィザードリィ』（ゲーム）など

各界の有名クリエーターたちが参戦！

イラストレーター紹介 ART WORKS

アーケードTCGに止まらず、あらゆるメディアから注目を浴びた『LoV』の美麗なカードイラストと、それを手がける豪華なイラストレーター陣。新たな公開イラストとともに、新キャラクター＆ストーリーまで一挙公開！



New Character

主人公・紅蓮の瞳の戦士の教師にして、戦いの旅路の案内人。
チュートリアルモードに現れて、
戦闘に関した知識を指南してくれる謎の人物。

黄金と黒鉄の甲冑に身を包み、
常に兜で覆い隠された素顔を見た者はだれも居ない。
兜の中から聞こえるくぐもった声からは、
ドゥクスの年齢どころか性別すらもうかがい知ることはできない。
主人公の亡き父と古くからの友人であり側近であったといわれている。
12年前の「大崩壊」の際、死にひんした父親から幼い子供の身柄を託され、
今日に至るまで戦士として鍛え上げてきた。

ドゥクスは世界の謎の中核を成す「アルカナ」についての深い知識を持ち、
大陸を支配する各勢力の動向についても詳しいが、
そうした情報をどこから得ているのかは分かっていない。

ドゥクスはどこから来た何者なのか？
それは戦いの旅路に出た主人公を待つ運命と同じく、深い霧の彼方である……。



紅蓮の騎士の旅路を見守る謎の案内人

ドゥクス



ファン注目のイラストはAOUエキスポにて公開！



ファンならずとも、まさに業界衝撃のサプライズとなった電撃発表！実際に来場者がプレイ可能な試遊台も数多く設置される予定なので、この機会を逃さずに、ぜひとも会場へと足を運んでもらいたい。もしかすると……、これ以外のうれしいサプライズがあったりするかも？

野村 哲也
代表作
『キングダムハーツ』シリーズ
（ゲーム）

スクウェア・エニックスが誇る豪華クリエーターたちが競演！ あの“野村 哲也”氏も参戦決定!?

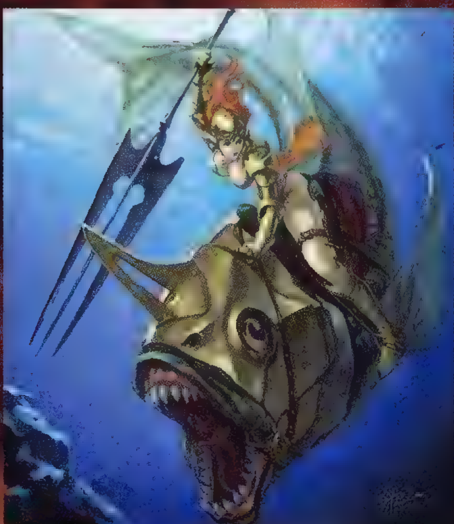
TCGを語る上で欠かせない要素といえば、そのゲームが持つ世界観を感じさせてくれるカードイラスト。これらを歴代のスクウェア・エニックス作品に携わったクリエーターたちと、同社のコミック誌で活躍中の作家陣が手がけるのは前回紹介した通り。今月はこれらの豪華な顔ぶれに加えて、各界からの参戦が決定した巨匠、奇才と呼ばれるイラストレーター陣を、その描き下ろしイラストとともに大公開！　さらに『ファイナルファンタジー』シリーズ、『キングダムハーツ』シリーズでお馴染みの野村哲也氏までも参戦決定!? 今後も続々と参戦予定とのことなので、続報を期待して待て!!



美麗なイラストを忠実に再現した使い魔ユニットの精巧な3Dモデルも必見。



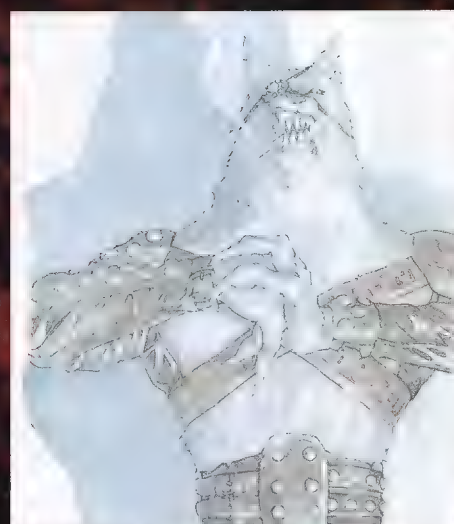
ストーリーモードにも、数多くのオリジナルキャラクターたちが登場!?



丹野 忍
代表作：ノベル『グインサーガ』（早川書房）など

寺田 克也
イラストレーター・漫画家





田島 昭宇
代表作：コミック『多重人格探偵サイコ』（角川書店）など

アーケードカードゲーム

タイトーのACG第二弾がついに登場!! 今度は召喚獣でバトルだ!!



悠久の車輪®

Eternal Wheel

去年秋のロケテストで話題を呼んだスクウェア・エニックスとタイトーが共同開発したオリジナルアーケードカードゲームがついにヴェールを脱いだ。この『悠久の車輪』は、プレーヤーが召喚士となって仲間とともに魔法陣を作り、巨大な召喚獣を呼び出して戦うファンタジーテイストのゲームだ。仲間となるカードのイラストには、著名なイラストレーターから新進気鋭のクリエーターまで、幅広い作家が参加しており、メインヴィジュアルは吉田明彦氏が担当。ゲーマーもコレクターもアツくなれるタイトルとなっている。

悠久の車輪	～Eternal Wheel～
■メーカー	タイトー
■ジャンル	オンライン対戦型カードゲ
■操作方法	レバー＋ボタン×2＋カード
■発 売 日	3月中旬
■使用基板	Type X2

大迫力の召喚獣戦闘に刮目せよ!!

プレイヤーは神の力が封印された「ホイール（車輪）」を持つ「召喚士」となり、ツインガルド大陸の命運を左右する戦いに身を投じる。あるものは大陸の覇権を手に入れるために戦い、またあるものは世界の平和を願い仲間とともに戦いに臨むのだ。召喚士同士の戦いは召喚獣の召喚が勝負を左右する。味方ユニットを使って戦場にエレメンタルを生成して魔法陣を形成し、伝説の召喚獣を呼び出して相手の召喚士を倒せ。ユニット同士の戦闘とともに、この魔法陣形成こそが『悠久の車輪』最大の醍醐味だ。



ツインガルド
ゲームの舞台となる大陸「ツインガルド」では神々の力を封じた「ホイール」を巡る争いが絶えず、第一次車輪大戦で大陸を統一したアルカディアも、「大崩壊」により分裂してしまう。それから300年後の現在、大陸は六つの国に別れて再びホイールを巡る戦いが始まろうとしていた。

召喚獣の特性を見極めろ!!



召喚獣は全6種類。ユニットで戦場にエレメンタルを生成してゲージをためることで召喚が可能となる。召喚獣はゲーム開始時に使用可能な中から一体を選ぶことができる。相手のデッキ構成を見極めて、最も有効な召喚獣を選択しよう。



召喚獣「癒しの天使ラファエル」は、仲間のHPを回復して召喚位置から直線で相手の召喚士まで移動して攻撃を加えるなど、召喚獣によって攻撃方法や特性が異なっている。

多彩なユニットを駆使して魔法陣を描き出せ!!



プレイカードはシナリオモードに登場するキャラクターたちを中心に『悠久の車輪』世界の住人達が収録されている。物語に登場するキャラクターの相関関係が、ゲーム内でも影響を与える要素になっているぞ。

召喚士(プレーヤー)

『悠久の車輪』は、プレイヤーが「ホイールチルドレン」と呼ばれる召喚士となって、パーティーメンバー（以下ユニット）と共に敵召喚士と戦うゲームだ。ゲーム中の召喚士は自陣フィールドの手前中央から移動せず、仲間のユニットを操って戦闘を行なう。

ユニット(プレイカード)

デッキとして選んだプレイカードが、ゲーム中ユニットとして使用可能になる。デッキは各プレイカードのレベル合計が10以下であれば自由に組むことができる。ユニットは、エレメンタルの設置から敵ユニットとの戦闘まで、召喚士であるプレイヤーの手足となって戦ってくれる存在で、移動力と攻撃方法のタイプによって「キーパー」、「シーカー」、「マスター」の三種類に分かれている。キーパーはHPと攻撃力が高いが移動力が低い。その代わり、接敵した相手のシーカーやマスターの移動力を下げる特性を持っている。シーカーは移動力が高いユニットで、加速すると回避力が上がりマスターからの遠距離攻撃のダメージをほとんど受けなくなる。マスターは移動しなければ遠距離攻撃ができるので、敵ユニットを遠くから倒すことができる。それぞれのユニット特性を生かせば戦いを有利に進めることができるぞ。

魔法陣とエレメンタル

強大な攻撃力を持つ召喚獣を召喚するために必要なのが魔法陣だ。魔法陣は、召喚士と仲間のユニットがフィールド上に生成するエレメンタルを結ぶラインが多角形になることで形成される。魔方陣が完成するとゲージがたまりだし、ゲージが満タンになると召喚獣が召喚可能となる。生成したエレメンタルが多いほど召喚ゲージのたまりが速くなり、魔法陣の面積が広いほど呼び出した召喚獣のフィールド滞在時間が長くなる。

召喚獣

魔法陣の中心に呼び出される伝説の巨大な力、それが召喚獣だ。現在、六種類が確認されているが、すべてを使うためにはシナリオモードを進める必要がある。それぞれの召喚獣には異なる特徴があり、ゲーム開始時から選べる召喚獣「癒しの天使ラファエル」は、魔法陣の中心から敵召喚士に向けて一直線に移動し、召喚士に対して攻撃を行う。召喚士に対するダメージや攻撃間隔も召喚獣によって違いがあるぞ。

充実したシナリオモードを搭載!

『悠久の車輪』には全国対戦、店内対戦、COM戦（難易度4段階）、シナリオ、チュートリアル（3段階の解説）の五つのモードが用意されている。この中で一番の見どころは重厚なオリジナルストーリーが展開されるシナリオモードだろう。これを攻略しなければ使える召喚獣も増えないので、みっちりやり込んでほしい。

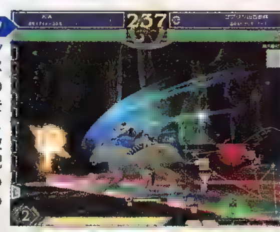


アルカディアの聖王アレキサンダーにまつわる話から始まるシナリオモードは、次々に分岐をして各勢力や召喚獣にまつわるストーリーを体験することができる。普通の対戦では味わえないシナリオモードだけの特殊勝利条件もあるので、ゲームに慣れてきたプレイヤーも新鮮な感覚で楽しめるぞ。

これが『悠久の車輪』筐体だ!

筐体はダブルスクリーン方式となっており、左右のボタンとジョイスライダー、プレイスクリーンを使って操作を行なう。店頭ではスターターなどの販売やランキングの確認ができるメインユニットも稼動するぞ。

メインスクリーン



メインスクリーンでは、パーティーメンバーや召喚獣のアクション画像を見ることができる。右下部分には、敵味方のユニット配置が一目で分かるレーダーマップもあるぞ。

プレイスクリーン



プレイスクリーンにプレイカードを置いて動かすことで、ユニットを操作することができる。盤面には敵ユニットも表示されるので、戦場の変化を読み取ることができる。



プレイスクリーンはカードの読み取りと同時に、盤面へ映像を表示できるタイトー独自のスクリーン技術が使用されている。

車輪を求める者たち　勢力総解説

神聖帝国アルカディア



かつての統一帝国は、運命の時代に新たな王を迎えた。神の歌と鉄壁の盾を従えた王が目指すのは、運命に導かれし道なのか……。

神聖帝国アルカディアは、かつての第一次車輪大戦に勝利してツインガルドを統一した国家だ。しかし、初代皇帝の跡目争いから帝国は崩壊し、現在では大陸の北西部に広がる平野部に残された領土を、初代皇帝の子孫である聖王家が治めている。種族は人間が中心で、農業が大きな産業となっており、重装備の騎士団を支える原動力となっている。また、正教会の誇る聖歌隊は戦場においてもその歌声で騎士たちを支えており、傷を癒して活力を与える帝国軍の心臓といえる。大陸最強の呼び声も高い帝国軍を率いるのは、若き皇帝アレキサンダー。腐敗した貴族を一掃して国内をまとめ、世界に破滅をもたらす混沌に立ち向かう戦いへと歩み出す。



強力なキーパーを中心とした騎士団と、優秀なシーカーを擁する傭兵団が主力となっているアルカディア。戦線の維持は聖歌隊のマスター達に任せることができるだろう。

巨人山脈グランガイア



車輪の力を手に入れたゴブリンは、ついに王になった。欲望のままに突き進む嵐が手に入れるのは、大陸の覇権か世界の破滅か、それとも……。

ツインガルド大陸の中央部に広がる火山帯の巨大山脈はグランガイアと呼ばれている。かつてこの地には高度な文明を持った巨人族が住んでいたが、現在ではその末裔とされるゴブリン族が集まり、巨人族の遺跡から手に入れた機械技術を活用して国家を築いている。国家としての体制は非常に原始的で、力の無い者は生き残ることのできない弱肉強食の掟が支配する社会となっている。ゴブリン族を治める洞窟大王ゴルガルは、一兵卒から車輪の力で成り上がった人物で、大いなる野望を持っている。ゴルガルは、戦いを好む短絡的なゴブリンの軍勢を機械の馬や巨人等で強化し、火を操る巫女たちを従えて、今にも山を降りる気配を見せている。



グランガイアは優秀な特殊能力を持ったキーパーが中心の勢力となっている。手薄なシーカーも能力は優秀で、使い勝手の良い直接攻撃系のカードがそろっている。

神秘の森シルヴァランド



太古より守られてきた森は、混沌のもたらす空前の危機を前に団結し、森に住む者たちは困難に立ち向かう強固な決意を固める。

ツインガルドの南西に広がる森林地帯は、森の住人であるエルフと獣人によって守られている。しかし、彼らは本質的に束縛されない生きざまを尊ぶ種族であり、平和な時代においては自由を謳歌する生活を送っていた。車輪をめぐる新たな戦いは森にも破滅を呼ぶものであり、両者はこの危険に対してハイエルフの皇女リリィを中心に結束。世界樹ユグドラシルを中心に森の防備を固めている。エルフの魔法使いと獣人族の戦士は、森での戦いにおいては非常に高い能力を発揮する。これは専守防衛を旨とするシルヴァランドにとって、大きな力となるだろう。「平和を願う乙女の祈りが戦乱の大地に希望の光を灯す」森に住む者たちは、そう信じている。



マスターの国といっても過言ではないシルヴァランド。シーカーやキーパーは獣人族が中心となる。補助系のアビリティが充実しているので、うまく活用して勝利を目指せ。

ツインガルド全土に割拠した六つの勢力を完全紹介！
覇権を争う各勢力のリーダーのブレイカードもそろい踏みだ!!



ワーシャークのシーカーとマーマンのマスターが主戦力となるスケールギルド。タコや海獣のキーパーも強力なので、真っ向からのぶつかり合いでも遅れは取らない。

海洋帝国スケールギルド

かつては静かだった海に、覇王のたてる巨大なうねりが広がっていく。鮫のおこす大波はすべての大地を沈めてしまうのか……。

海洋貿易で栄える大海の国。それがかつてのスケールギルドだった。しかし、ワーシャーク族に一人の王が生まれたことにより、すべては変化した。ワーシャーク族、ワーオクトパス族、マーマン族で構成された海の国家は、力こそが正義と信じる鮫の王を筆頭とする帝国となり、関税の吊り上げによって集めた莫大な富を背景として、陸上への侵攻を企てている。国には複数の種族が混在しているが、鮫の王の圧倒的な強さとカリスマによって帝国はまとまっている。かつては力押しに終始したワーシャーク族主体の軍勢も、マーマン族の支援を受けた効果的戦法を取れるようになり、混沌による混乱が覇道のきっかけとなる可能性も高い。

鮫が王になる時 陸は海に沈む





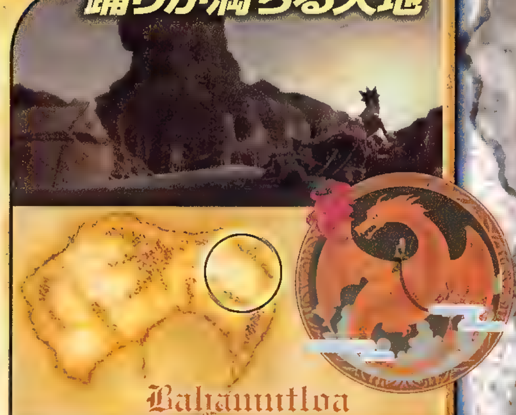
変化に富んだ特殊能力を持つ竜騎士がメインになっているバハムートロアは、シーカーをメインとしながらも特殊能力の組み合わせで、さまざまな戦いができる構成となっている。

竜王の翼バハムートロア

翼を持たない竜騎士と白い仔竜の出会い。新たな運命の詩が戦乱に飲み込まれようとする竜と人の国にもたらすものとは……。

ツインガルド北東部の不毛の大地はドラゴンの住まいであり、そこに暮らす人々はドラゴンとともに生きている。国民のほとんどが人間で、砂漠と岩場しかない国土には決して大勢が住んでいるわけではない。そんな過酷な土地において、翼竜と地竜を操る騎士団は竜の大地を守ってきた。竜騎士になるは、ドラゴンたちによる儀式を受け、相棒となる竜の卵を得る必要があるため、竜騎士となれる者は少ない。しかし、その戦闘能力は非常に高く国を守る要となっている。また、狩猟文化の中で生まれた踊り子は美しい踊りによって味方を鼓舞し、敵を欺く。その力は神聖帝国の聖歌隊にも引けを取らず、優れた踊り子は敵すらも魅了することができるという。

竜騎士が舞い 踊りが満ちる大地





戦力の中心となる戦闘用メイドは全員シーカー。執事はキーパー、ロードはマスターとなっている。マスターが少なめの構成だが、荒事は執事に任せておくのが真の貴族だ。

不死教団ネクロポリス

時の流れに抗いし者たちの集う不浄なる場所ネクロポリス。冥府の神を崇める者どもの野望が果たされるとき、世界の摂理が逆転する。

ツインガルドの東南部は、第一次車輪大戦とその後の「大崩壊」のために生物が存在できない瘴気と毒の大地となった。そこに留まることができるのはもはや命を持たない者、不死者ノスフェラトゥのみである。膨大な魔力によって自らの肉体を支える不死者たちは冥府の神を信奉しており、自らの棲みかで退廃的な生活を送っていたが、一人の不死者が堕落した支配階級を制することにより変化が生まれた。混沌の広がりを知った若きヴァンパイア・ロードは、冥府神による世界の統一を実現するため勢力を拡大している。戦闘用メイド部隊を中心としたネクロポリス軍には、魔法によって操られる死体など、常軌を逸した部隊も多く各国に戦慄を与えている。

暗き死の荒野に 不死者たちが集う



秘められた機体性能がベールを脱ぐ!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM VS. GUNDAM

今月は、本作で登場する全32機の中から16機、半数の機体の武装と基本性能を紹介するぞ! 過去のシリーズにも増して、機体の特徴が独特のものとなっている。ほとんどの機体が、今まで見たことの無いようなクセ者ばかりだ。各機体の特徴をいち早く把握し、来るべき日に備えよう!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日　：2008年3月予定
■使用基盤：SYSTEM256専用

Text:ニクマン

ガンダム【コスト:2000】



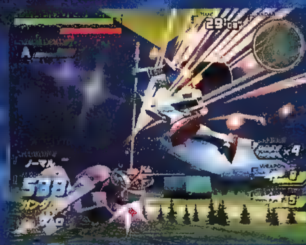
従来の『VS.』シリーズでは、出撃前にビーム・ライフルかバズーカどちらかの武装を選択するタイプだったガンダム。今回はメイン射撃にビーム・ライフル、サブ射撃にバズーカといった具合に、両方の武装を使用できるようになった。また、本作では新たな武装としてビーム・ジャベリンが追加されているぞ。

どの武装も標準的でクセの無い、初心者でも扱いやすい万能機体だ。

弾切れを起こさないように、メイン射撃とサブ射撃を使い分けての立ち回りがセオリーとなる。ここぞという場面では、射撃チャージのビーム・ライフル両手撃ち、タメることで攻撃力がアップする特殊射撃のビーム・ジャベリン投てきで、大ダメージを与えていきたい。



特殊射撃は、ボタン押しっぱなしで威力が上昇。タメている最中は無防備になるので注意!



特殊格闘は、ジャンプからビーム・ジャベリンを突き刺す攻撃。回避手段にも使えるか……!?

WEAPONS

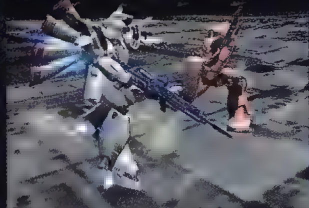
メイン射撃	ビーム・ライフル
射撃チャージ	ビーム・ライフル両手撃ち
サブ射撃	ハイパー・バズーカ
特殊射撃	ビーム・ジャベリン投擲
格闘	ビーム・サーベル
モビルアシスト	Gファイター

シャア専用ザク【コスト:1000】

ガンダムと同じように、シャア専用ザクもメイン射撃にザク・マシンガン、サブ射撃にザク・バズーカを持ち、武装選択の必要無く両方を使うことができる。ザクマシンガンだけでは心もとない火力面は、ザクバズーカをうまく使うことで補えるだろう。

おなじみの、放物線を描くクラッカーは射撃チャージになっている。弾切れを気にせず撃てるので、けん制として最適だ。

シャア専用ザク最大の特徴は、特殊射撃の「通常の3倍」。その名の通りに機動力が3倍になる……というわけではないが、使用すると、一定時間移動速度と行動速度がアップする。低コスト機とは思えない、モビルスーツの性能を限界まで引き出した動きで敵機を幻惑しよう。



特殊格闘の当て身の構え。まさに、「どこからでもかかって来い!」といった感じだ!

特殊格闘は、『VS.』シリーズでは珍しい当て身技、「シャア専用当て身殴り」だ。敵の格闘攻撃を右肩のシールドで受け止め、そのままパンチで反撃する。当て身で返せるのは格闘攻撃のみ。射撃攻撃に対しては無防備になってしまうので、注意しよう。



これぞ「赤い彗星」の動きだ! そのスピードは、容易にとらえられないぞ!

WEAPONS

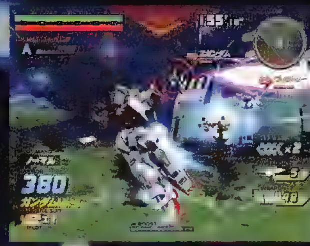
メイン射撃	ザク・マシンガン
射撃チャージ	クラッカー
サブ射撃	ザク・バズーカ
特殊射撃	通常の3倍
格闘	ヒート・ホーク
特殊格闘	シャア専用当て身殴り
モビルアシスト	ドップ



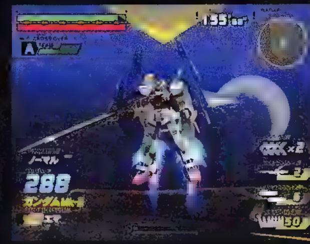


ガンダムMk-Ⅱ最大の特徴は、レバーニュートラルでの特殊射撃でGディフェンサーとドッキングし、スーパーガンダムになれること。スーパーガンダム時は、メイン射撃が火力の高いロング・ライフルに、格闘がミサイルポッドになり、射撃戦重視の機体特性へと変化するぞ。

通常時にはレバー入れ特殊射撃で、メイン射撃の武装をビーム・ライフルかバズーカに変更可能。メイン射撃は、両方とも特殊格闘のリロードでのみ、残弾が回復するタイプになっている。



メイン射撃の残弾は、リロードしないと回復しない。こまめなリロードを心がけたい。



スーパーガンダム時は、空中特殊格闘でホバリング移動が可能となる。

WEAPONS

モード	通常時	スーパーガンダム時
メイン射撃	ビーム・ライフル／ハイパー・バズーカ	ロング・ライフル
サブ射撃	バルカン	バルカン
特殊射撃	武器変更／スーパーガンダム換装	ドッキング解除
格闘	ビーム・サーベル	ミサイルポッド
特殊格闘	メイン射撃武器リロード	ホバリング
モビルアシスト	リック・ディアス	

ガンダムMk-Ⅱ【コスト：2000】

ZZガンダム【コスト：2000】



ZZの代名詞といえば、額から放たれるハイ・メガ・キャノン！ その攻撃範囲と威力には、期待が持てそうだ！



『VS.』シリーズ初!? 敵機をつかんでの投げ技スクリューパイルドライバーがさく裂!! 破壊力は果たして……!?

メイン射撃は、一度に2発のビームを撃つダブル・ビーム・ライフル。サブ射撃は、メイン射撃と似たような性能で、両肩から発射されるダブル・キャノン。特殊射撃は背部から複数のミサイルを発射するミサイル・ランチャー。そして射撃チャージは、額から放たれるハイ・メガ・キャノン。どの武装も高火力な分、エネルギー切れを起こしやすい。それぞれの武装をうまく使い分けて戦おう。

↓＋格闘で出せるハイパー・ビーム・サーベルも通常のビーム・サーベルよりも威力が高く、とにかく大火力がウリのZZガンダム。特殊格闘では、何と！ 驚きのスクリューパイルドライバーを繰り出せるぞ！ 残念ながら変形や換装はできないが、コスト2000機体の中でも随一の豪快な攻撃で、相手を圧倒しよう！

WEAPONS

メイン射撃	ダブル・ビーム・ライフル
射撃チャージ	ハイ・メガ・キャノン
サブ射撃	ダブル・キャノン
特殊射撃	ミサイル・ランチャー
格闘	格闘
特殊格闘	スクリューパイルドライバー
モビルアシスト	コア・ファイター



現役プレイヤーのために！ システム変更点

空中ステップや空中ダッシュ・変形移動といった、基本的な移動システムは、『連合 VS. Z.A.F.T. Ⅱ』のシステムを踏襲している本作。

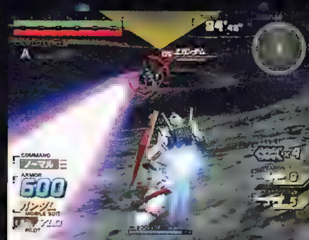
ただし、空中ステップをジャンプでキャンセル後にすかさず空中ステップを再入力することで、空中ステップを連発する、通称「ステキャン」ができなくなっている点には、注意が必要だ。

「ステキャン」ができないため、空中ステップで攻撃を回避してもステップの硬直が生まれてしまう。その硬直に攻撃されると、回避はできない。特に、接近戦では格闘で手痛いダメージをくらう可能性があるので、無用なステップは控えよう。

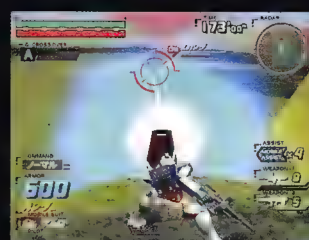
逆に、攻撃を加える際には、相手のステップ硬直に攻撃を当てるテクニックが必須となるぞ。







回避手段の基本はステップ行動。ステップ後には硬直があることを頭にたたき込んでおこう！



ステップ硬直をフォローするために、シールド防御も重要な回避手段になりそうだ。

νガンダム【コスト:3000】



設置型の機雷といった感覚で使えそうな、射撃チャージのダミーバルーン。ダウン中の敵の周りに設置して、起き攻めに使えるかも!?



劇中では、一度射出すると戻ってこなかったフィン・ファンネル。ゲーム中ではちゃんと戻ってくるので安心しよう。

最高コスト3000の機体にふさわしく、すべての面において高性能な機体。メイン射撃は標準的な性能のビーム・ライフル。射撃チャージは、設置型の機雷のように使えるダミーバルーン射出。特殊射撃は、宙返りしつつ背中に付いているハイパー・バズーカを発射する、といった具合に多彩な武装を持つ。

そして、最大の特徴が左肩に6基搭載しているフィン・ファンネル。ロックオンしている敵を中心に、レバー8方向に対応した位置に射出することができる。ニュータイプ機体ならではのオールレンジ攻撃が可能だ。敵機を囲むように射出し、動きを制限する使い方が効果的だろう。

フィン・ファンネルは、防御の面でも活躍。耐久力が低下すると、自動的に自機を中心にバリアを展開するという特性がある。バリア展開中には、射撃攻撃をある程度防いでくれるぞ。

また、通常のビーム・サーベルでの格闘だけでなく、特殊格闘では素手での連続パンチを繰り出せる。劇中におけるサザビーとの決闘を思い起こさせる攻撃だ。



WEAPONS

メイン射撃	ビーム・ライフル
射撃チャージ	ダミーバルーン
サブ射撃	フィン・ファンネル
特殊射撃	ハイパー・バズーカ
格闘	ビーム・サーベル
特殊格闘	連続パンチ
モビルアシスト	リ・ガズィ

ガンダムF91【コスト:2000】



ガンダムF91最大の特徴は、特殊格闘で発動する「質量のある残像」だ。「質量のある残像」は、ゲージを消費することで使用できる。効果中は敵機の攻撃のホーミング性能が低下し、回避しやすくなる。さらに、射撃を連射できるなど、攻撃面でも性能が向上するぞ。

メイン武装は、特殊射撃でビーム・ライフルとヴェスパーとを切り替え可能。ビーム・ライフル時は、射撃戦に加え格闘戦もこなせる、スタンダードな機体として立ち回れる。

対してヴェスパー時には、格闘が無くなり、砲撃機体としての色が濃くなる。状況に応じて、武装を切り替えながら戦おう。



ヴェスパーの火力はコロニーの外壁を突き破るほど! 射撃チャージで両手撃ちもできる。



「質量のある残像」中はまさに一騎当千! 一気に攻め立てよう!

WEAPONS

モード	ビーム・ライフル時	ヴェスパー時
メイン射撃	ビーム・ライフル	ヴェスパー
射撃チャージ	ー	ヴェスパー両手撃ち
サブ射撃	ビーム・ランチャー	バルカン
特殊射撃	武器切り替え	武器切り替え
格闘	ビーム・サーベル	ビーム・シールド投げ
特殊格闘	質量のある残像	質量のある残像
モビルアシスト	ヘビーガン	

あきらめるのはまだ早い!? ジャンプ以外のステップキャンセル

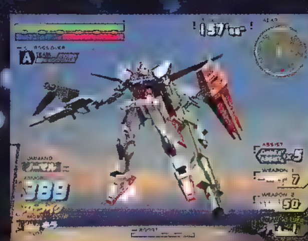
前述の通り、「ステキャン」ができなくなった本作。しかし、それは「ステップをジャンプでキャンセルできなくなった」だけであり、足を止めるタイプの射撃や、換装といった特殊行動であれば、ステップをキャンセルできるぞ。

ロケテストで見られたテクニックが、ストライクガンダムの「ストライカーパック換装」を利用したステップキャンセル。ストライカーパック換装はスキが小さい上に、任意のタイミングで使えるので、ステップ→換装→ステップ……を繰り返すことで、ステキャンに近い動きができるのだ。

もちろん、従来の「ステキャン」に比べると行動速度は遅くなる。それでも、簡単にステップ硬直をさらすよりはマシ。相手の攻撃タイミングをずらす目的にも使えるので、使って損は無さそうだ。

また、ガンダムヘビーアームズ改の「月面宙返り」も優秀。ステップ→月面宙返りと繰り出せば、そのまま上空へ舞い上がる。回避手段としてはこの上無い行動だ。

これら以外にも、「リロード」や「武装変更」ゴッドガンダムの「居合い構え」など、スキが小さくてステップをキャンセルできる行動は、まだまだたくさんありそう。いろいろな動きを試してみよう!



ストライカーパック換装はスキが小さい。リロード中は使用できないのが残念……。

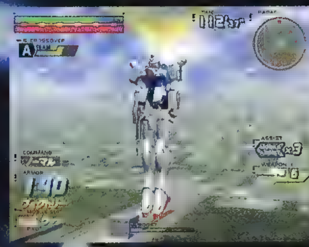


月面宙返りを使えば、ダブルの回避行動が可能。回避能力はトップクラスか!?



自らのパーツを射出〜ぶつけて戦う、トリッキーな動きが特徴的なヴィクトリーガンダム。サブ射撃でトップ・リム、特殊格闘でボトム・リムを射出して攻撃する。射撃武器はメイン射撃のビーム・ライフルしか無いので、パーツ射出を織り交ぜながら立ち回ろう。

トップ・ファイター、ボトム・ファイターの各形態でも、射撃・格闘・変形といった行動は可能。パーツの射出・換装には制限が無く、耐久値やコストの消費といったデメリットは無い。ガンガン使っていきたい！



射出したパーツを換装。換装によって耐久値が回復することは無いので注意。



トップ・ファイターだけでも戦える！　ずいぶんと違和感のある光景だ……!?

WEAPONS

[illegible]	通常時	コア・ファイター時
メイン射撃	ビーム・ライフル	バルカン
[illegible]	トップ・リム射出／合体	全パーツ合体
特殊射撃	両パーツ射出	全パーツ合体
[illegible]	ビーム・サーベル／格闘	バルカン
特殊格闘	ボトム・リム射出／合体	全パーツ合体
[illegible]	シュラク隊の防壁	

ヴィクトリーガンダム【コスト：1000】

ゴッドガンダム【コスト：3000】



射撃チャージの石破天驚拳！　チャージは3段階までできる。タメ続けることで性能が変化するのだろうか？



オーラをまとって突進する超級覇王電影弾。パイロットの顔が出てくる演出はあるのか……!?

格闘に命をかける、男らしい機体がゴッドガンダム。豊富な格闘攻撃を持ち、格闘コンボには分岐が多数あり、さまざまな技へと派生する。

メイン射撃は、ビームサーベルから衝撃波を放つゴッドスラッシュ。弾数は無制限だが、射程が短い。敵機に接近しての使用が必須となるぞ。

特殊格闘のゴッドフィンガーは、正面からの射撃を相殺しながら突進する。接近手段としても使える優秀な技だ。ヒット時には、追加入力で技が分岐する。

さらに、耐久力が低下すると、自動的にハイパーモードが発動！　機体性能がアップする上に、射撃チャージの石破天驚拳が石破天驚ゴッドフィンガーへとパワーアップするぞ！



WEAPONS

[illegible]	通常時	居合構え時
メイン射撃	ゴッドスラッシュ	ゴッドスラッシュ（連射）
[illegible]	石破天驚拳	石破天驚拳
サブ射撃	バルカン	―
[illegible]	居合い構え	構え解除
特殊チャージ	超級覇王電影弾	超級覇王電影弾
[illegible]	格闘	ゴッドスラッシュタイフーン
特殊格闘	ゴッドフィンガー	―
[illegible]	ネーデルガンダム	

システム考察その①「モビルアシスト」&「シールド防御」

今回紹介している武装の項では、各機体ごとの「モビルアシスト」を掲載している。その性能のすべては明らかになっていないが、支援攻撃によるアシストが多い模様。

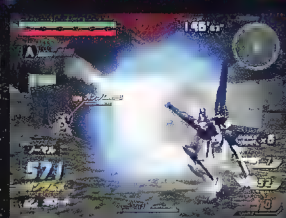
再出撃の機会が多いコスト1000の機体ならば、ガンガン使っていって損は無さそう。再出撃の機会が少ないコスト3000やコスト2000の機体でも、自機が撃墜される前に使い切りたいところだ。

任意にシールド防御を発動できる機体もいくつか判明。今のところ、F91、ガンダムX、ガンダム試作2号機、ヴィクトリーガンダムがそれに当たる。シールド防御は↓＋格闘で発動可能。射撃攻撃はガードできるが、格闘攻撃をガードできるかどうかは未確認だ。

機体によってもシールドの性能が異なり、ガードできる攻撃が限られている模様。詳細は続報を待て！



ドップ隊の支援攻撃。中にはガルマ機の姿も？



↓＋格闘で、射撃をガードしてくれるシールド防御が発動！



サイクロプス隊のハイゴッグが出現。ミサイルで援護だ！



ガンダム試作2号機のシールドは、ほかの機体よりも強力だ！

ガンダムヘビーアームズ改［コスト：2000］



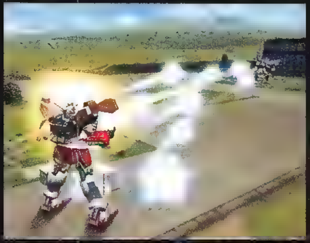
格闘攻撃は↓＋格闘のアーミーナイフ回転斬りのみで、特殊格闘の月面宙返りを除くと後はすべて射撃攻撃。まさに全身武器庫といえる機体。

メイン射撃はオートで連射されるビームガトリングで、移動しながらの攻撃が可能。よろけを誘発するヒット数やダメージにもよるが、これだけで他の機体を圧倒できるほど強力な武装だ。肝心なところで弾切れを起こさないように立ち回ろう。

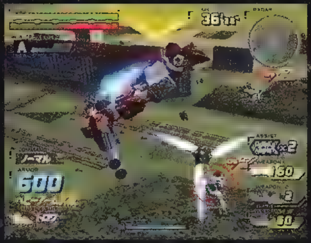
サブ射撃は胸部ガトリング。メイン射撃に近い性能だが、こちらは足が止まってしまうので注意が必要。

格闘は、肩部から発射されるマイクロミサイル。遠距離からのけん制に使っていこう。月面宙返り中にも撃てるので、使い勝手はいいぞ。

格闘チャージでは、脚部ミサイルを発射。サブ射撃と同じように足が止まってしまうのが難点だが、残弾を気にしないで撃てる。リロードの合間に使っていこう。



特殊射撃の一斉射撃。メイン以外の武装を全弾発射する、豪快な攻撃だ！



華麗に宙を舞う月面宙返り。敵機から距離を取るほか、着地のタイミングずらしに使えるかも？

WEAPONS

メイン射撃	ビームガトリング
サブ射撃	胸部ガトリング
特殊射撃	一斉射撃
格闘	マイクロミサイル
格闘チャージ	脚部ミサイル
特殊格闘	月面宙返り
モビルアシスト	メリクリウス



ガンダムX最大最強の武器は、月から送られるマイクロウェーブを受けて発射するサテライトキャノン。その威力は絶大で、一撃必殺の破壊力を持つぞ。

サテライトキャノンは、射撃チャージを入力することで、1回分だけストックが可能。通常のチャージショットと違い、この時点で射撃ボタンを離しても、サテライトキャノンは発射されない。ストックがある状態での特殊射撃で、必殺のサテライトキャノンを発射するのだ！

メイン射撃のシールドバスターライフルは、標準的な性能のビームライフル。サブ射撃はバルカンで、格闘はビーム・サーベルによる攻撃がメイン。サテライトキャノンを使わずとも、オールラウンドに活躍できるぞ。

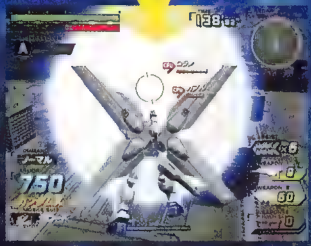
また、チャージが完了していればメイン射撃を使用できるのがポイント。相手にチャージを気付かれないように立ち回り、チャンスを見極めてサテライトキャノンを撃ち込め！

WEAPONS

メイン射撃	シールドバスターライフル
射撃チャージ	サテライトキャノンのチャージ
サブ射撃	ショルダーバルカン
特殊射撃	サテライトキャノン発射
格闘	ビーム・サーベル
モビルアシスト	GXビット

月は出ているか？　射撃チャージで月からマイクロウェーブを受信。この時点では、まだサテライトキャノンは発射されない。





チャージ完了後に特殊射撃を入力すると、サテライトキャノン発射！　すべてを焼き尽くす悪魔の兵器が、今解き放たれる……!!

ガンダムX［コスト：3000］

システム考察その② 「コストオーバー」

自軍の戦力ゲージの残量が、再出撃する機体のコストを下回った場合に発生する「コストオーバー」。この新システムを考慮した上で、現時点で予測できるコストの組み合わせについて考察してみよう。

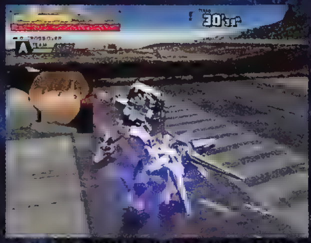
まず、絶対に「コストオーバー」が発生しないのが、同コストの組み合わせ。コスト3000同士は2機落ちで終了なので、ハイリスクだ。コスト1000同士だと機体性能の差が激しい。コスト2000同士の組み合わせが主流になりそうだ。

コストが違う機体の組み合わせでは、撃破される順番が重要になる。

まずは、分かりやすい高コスト＋低コストの形、コスト3000とコスト1000の組み合わせの場合。コスト1000が撃破される前に、コスト3000の機体が撃破されれば、「コストオーバー」は発生しない。低コストが2回落ちてもいいコストだが、これまでのセオリー通り、「高コスト先落ち」が基本となるぞ。

次にコスト2000とコスト1000の組み合わせ。この組み合わせでは、戦力ゲージの残りが3000の状態でコスト2000機体が撃破されない限り、「コストオーバー」は発生しない。ただし、機体性能と撃墜されてもいい回数のバランスが悪い。あまりオススメはできないかも。

最後にコスト3000とコスト2000の組み合わせ。両方1機ずつ撃破されても戦力ゲージが1000残り、効率のいい組み合わせに見える。しかし、どちらが先に撃墜されても、必ず「コストオーバー」が発生してしまう。「コストオーバー」を発生させないためには、コスト3000機体が撃破されないことが前提となる。実戦的には厳しい組み合わせといえるか。



コスト3000の機体は、落ちるのが遅いと必ずコストオーバーが発生してしまうぞ！

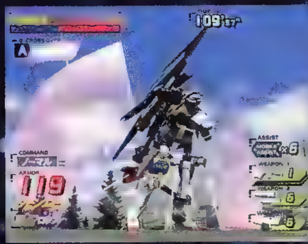
全機体中でも最高の耐久力を誇る∀ガンダム。機動力で戦うタイプではなく、頑丈さを生かして豪快に立ち回るパワーキャラとなっているぞ。

メイン射撃はビーム・ライフルではなく、両手に持ったガンダム・ハンマー。射程距離は短いが、一撃の威力が高く、ダウンを奪うことができる。

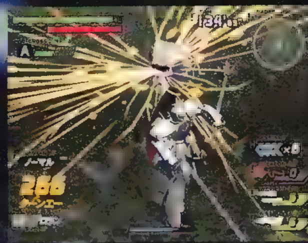
サブ射撃は、胸のマルチパーパスサイロからミサイルを発射する。これで中距離からけん制して、得意の接近戦に持ち込め！

特殊射撃は、1回の入力でビーム・ライフルを3連射するタイプ。メイン射撃の射程外から狙えるが、足を止めて撃つので、スキが大きい。確実に当てられる場面で使おう。

射撃チャージは、何と核ミサイルを「投げる」！　原始的な使い方だが、核ミサイルだけあって威力は絶大だ。



格闘攻撃は、ビーム・サーベル二刀流で斬り付ける。接近戦で真価を発揮するぞ！



特殊格闘は、豪快にガンダム・ハンマーを振り回しての3回攻撃だ！

巨大な爆風で敵機をまとめて吹き飛ばせ！　核ミサイル投げは、1回の出撃で一度しか使用できない。再出撃すれば、再び使用可能になるが、コスト3000ということもあって、使用できる機会は多くても2回。使いどころが難しそうだ。



WEAPONS

[illegible]	ガンダム・ハンマー
射撃チャージ	核ミサイル投げ
[illegible]	ミサイル
特殊射撃	ビーム・ライフル3連射
[illegible]	ビーム・サーベル
特殊格闘	3連ハンマー
[illegible]	ヒップヘビー

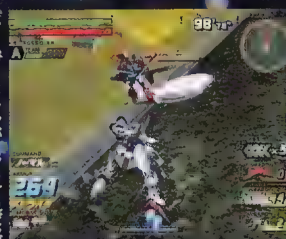
∀ガンダム【コスト：3000】

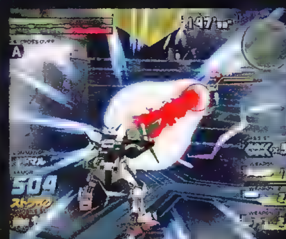
ストライクガンダム【コスト：2000】



射撃の「ストライカーパック換装」によって、性能の異なった3形態を使い分けることができる。レバーニュートラル状態での換装が、機動性重視で万能型のエール、レバー右入れ状態の換装が、格闘戦重視で接近戦の爆発力があるソード、レバー左入れ状態の換装が、砲撃戦重視で遠距離に強いランチャー。状況に応じた換装を使い分けよう。「ストライカーパック換装」は、リロード式になっている。リロード中は換装ができなくなるので、注意が必要だ。

ビームブーメランがヒットすれば格闘コンボを狙えるぞ！





アグニ照射は、レバーでビームの軌道をコントロールできる。

WEAPONS

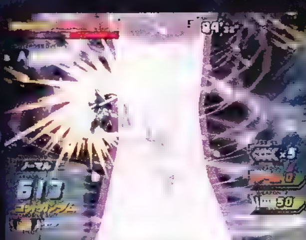
[illegible]	エールストライク	ランチャーストライク	ソードストライク
メイン射撃	ビームライフル	アグニ	ビームブーメラン
[illegible]	－	アグニ照射	ロケットアンカー
サブ射撃	バルカン	バルカン	バルカン
[illegible]	ストライカーパック換装	ストライカーパック換装	ストライカーパック換装
格闘	ビームサーベル	ガンランチャー	対艦刀
[illegible]	－	肩部バルカン砲	－
モビルアシスト	メビウス・ゼロ		

武装ピックアップ①
ゴッドガンダム

ゴッドガンダムは、特殊射撃を入力することで「居合い構え」を取る。居合い構え中は、メイン射撃のゴッドスラッシュの連射が可能になる。

さらに、格闘は広範囲を攻撃するゴッドスラッシュタイフーンへと変化するぞ。

居合い構え中でも、射撃や格闘のチャージは、通常時と同様に発動できる。居合い構えからチャージショットを絡めたコンボなどが面白そうだ。



高速回転で突進するゴッドスラッシュタイフーン。攻防一体の大技だ！

ただし、射撃を相殺するゴッドフィンガーを出せなくなるので、射撃に対して無防備になってしまう。居合い構えを取る際は、敵機に十分接近してからにしよう。

武装ピックアップ②
ガンダムMk-Ⅱ

Gディフェンサーとドッキングしてスーパーガンダムになると、Gディフェンサーがシールド扱いとなり、背後からの射撃攻撃を防いでくれる。一定ダメージを受けるとGディフェンサーは破壊されてしまうが、何度破壊されても、ドッキングを解除して、再び換装するときには呼び出せるので安心だ。

Gディフェンサーが破壊（または変形飛行中に特殊射撃で切り離し）されると、ロング・ライフル装備のMk-Ⅱにもなれる。この状態ではメイン射撃がロング・ライフルとなっているが、通常時と同じように格闘を使用可能となっているぞ。



ガンダムMk-Ⅱは、実質メイン射撃の武装を3種類使用できるのだ。



インパルスガンダム【コスト：2000】

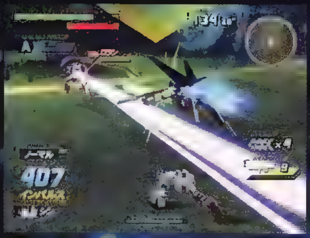
メイン射撃は標準的な性のビームライフルで、スタンードな性能ながら、トリッーな技も多数持っているインパルスガンダム。

サブ射撃は、投てきしたシールドに、ビームを反射させての攻撃。正面からでも角度を変えつつ攻撃できるぞ。

特殊射撃は、上半身を切り離して射撃を撃つという斬新な攻撃だ。

特殊格闘は、ブーメランを投げてから、エクスカリバーによる高速突きを繰り出す、2段構えの攻撃。

ストライクガンダムと違って、ソードやブラストへの換装といった機能は無い模様だ。



驚きの攻撃方法！ 特殊射撃の分離攻撃。タイミングを合わせれば、敵の攻撃をかわしつつ反撃できる!?



サブ射撃は、物陰からの不意打ちにも使えそうだ！

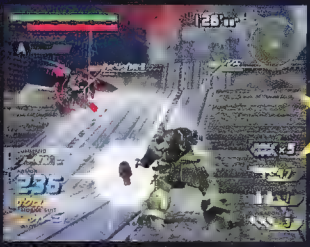
WEAPONS

[illegible]	通常時	コアスプレンダー
メイン射撃	ビームライフル	バルカン
[illegible]	パーツ射出	ー
サブ射撃	シールド投擲ライフル反射	バルカン
[illegible]	分離射撃	換装
格闘	ビームサーベル	換装
[illegible]	エクスカリバー	換装
モビルアシスト	セイバーガンダム	

メイン射撃は、ザク伝統のマシンガン。特殊射撃は、クラッカーのように放物線の軌道を描いて飛ぶハンドグレネイド。そしてヒート・ホークでの格闘攻撃など、「これぞザク！」といえる武装を持つザク改。

ザクシリーズの基本となる武装以外では、劇中においてトラップを活用して戦ったザク改らしく、サブ射撃での「時限爆弾設置」という一風変わった武装を持っている。

設置した時限爆弾は一定時間で爆発を起こすが、特殊格闘の時限弾起爆動作によって、任意のタイミングで爆発させることも可能。



サブ射撃で時限爆弾を設置。爆弾は一定時間経過でも爆発するが……。



特殊格闘を入力すれば、任意のタイミングで発させることが可能だぞ！

障害物の陰など目立たないところに設置して、敵機をおびき寄せる。ワナに掛かった獲物に、手痛い一撃をお見舞いしてやろう。

また、ダウンしている敵機の近くに設置して起き攻めする……といった感じでも使えそうだ。

サブ射撃以外では、⬇＋格闘で上空から頭突きを繰り出す、トリッキーな技を持っている。

すべての武装を使いこなし、機体の性能差を補って戦おう！

WEAPONS

[illegible]	マシンガン
サブ射撃	時限爆弾設置
[illegible]	ハンドグレネイド
格闘	ヒート・ホーク
[illegible]	時限爆弾起爆
モビルアシスト	ハイゴッグ



ザク改【コスト：1000】

武装ピックアップ③ ガンダムF91

ガンダムF91は、メイン射撃をビーム・ライフルとヴェスバーに切り替え可能。武装を切り替えると、メイン射撃以外の性能も大きく変わる。

ビーム・ライフル時は、サブ射撃に肩から発射するビーム・ランチャーを装備。格闘はビーム・サーベルだが、射撃チャージはできない。

対してヴェスバー時には、射撃チャージでヴェスバー両手撃ちが可能。その代わり、サブ射撃はバルカンになって火力が低下。格闘はビーム・シールド投げに変化する。



ビーム・シールドで射撃を防いでいる間に、高火力のヴェスバーをぶちかませ！

ビーム・シールド投げは、前方にビーム・シールドを設置して、敵の射撃を防げるぞ。

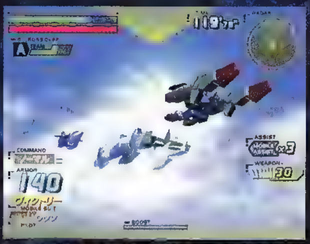
武装ピックアップ④ ヴィクトリーガンダム

トップ・リム、ボトム・リムのパーツを射出して攻撃するヴィクトリーガンダム。合体をせずに両方のパーツを射出することで、コア・ファイター形態になるぞ。

このコア・ファイター形態では、武装はバルカンしか持たない。このままでは普通の戦闘機と変わらず、とても戦えたものではない。すぐに全パーツ合体をしたい。

また、特殊射撃を入力すると、両方のパーツを一度に射出して、すぐにコア・ファイター形態になれる。

あえてコア・ファイター形態になりたいとき（？）に使うと、面白いかもしれない。



トップ、ボトムの両パーツが飛んで行き、残ったのはかわいいコア・ファイターのみ。



ガンダム試作2号機【コスト：2000】



射撃ボタン連打で、ビーム・サーベル投てきという攻撃もできる。



「ソロモンの悪夢」が帰ってきた！　すべてを宇宙のチリに変えてしまえ！

ガンダム試作2号機の真骨頂といえば、やはりアトミックバズーカ。特殊射撃の入力で使用可能となっている。一度使用するとリロードされるまで時間がかかるので、ここぞというときに使おう。

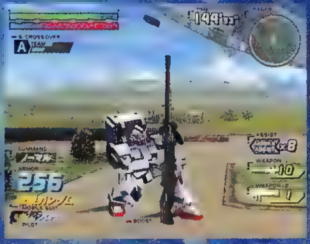
特殊格闘のホバリングなどを駆使して、上空から執念の一撃を打ち込んでやろう！

アトミックバズーカ以外の射撃武器を持たないため、メイン射撃はバルカン、サブ射撃はキックによる格闘攻撃となっている。

WEAPONS

メイン射撃	バルカン
サブ射撃	キック
特殊射撃	アトミックバズーカ
格闘	ビーム・サーベル
特殊格闘	ホバリング
モビルアシスト	ザメル

陸戦型ガンダム【コスト：1000】



特殊射撃で100mmマシンガンと180mmキャノンの切り替えが可能。座り込んでいるので、切り替えのモーションは長そうだ。



180mmキャノン時の特殊格闘、ネットガンが命中！　敵機の動きを封じている間に、僚機に攻撃してもらおう。

陸戦型ガンダムは、100mmマシンガンと180mmキャノン、二つの武装を切り替えることで、タイプの違った戦い方ができる。

100mmマシンガン時は、特殊格闘でいつでもリロードが可能なメイン射撃を軸に、火力の高いサブ射撃やビーム・サーベルでの格闘を駆使して、近～中距離で戦うアグレッシブなスタイルといえる。

180mmキャノン時は、サブ射撃の砲撃モードによる精密射撃や、敵の動きを封じるネットガンなど、遠距離からの支援に向いたスタイルになっている。

低コスト機ということもあり、僚機とうまく連携を取ることで、真価を発揮する機体といえそうだ。



WEAPONS

モード	100mmマシンガン	180mmキャノン
メイン射撃	100mmマシンガン	180mmキャノン
サブ射撃	ミサイル・ランチャー	砲撃モード
特殊射撃	武器切り替え	武器切り替え
格闘	ビーム・サーベル	180mmキャノン突き
特殊格闘	メイン射撃リロード	ネットガン
モビルアシスト	ホバートラック	

武装ピックアップ⑤ インパルスガンダム

トリッキーな技が多いインパルスガンダム。中でも射撃チャージは、チェストフライヤーとレッグフライヤーを切り離して敵に射出する、とんでもない攻撃だ！

射撃チャージ後はコアスプレンダーだけの状態になるが、換装を使えば、元の状態に戻れる。

もちろんパーツ射出による深刻なデメリットは無いので、気軽に使っていけそうだぞ。



ヴィクトリーガンダムさながらの(!?)常識外れの攻撃だ！



これではとてもじゃないが戦えない……すぐに換装しよう。

武装ピックアップ⑥ ガンダム試作2号機

ガンダム試作2号機のビーム・サーベルは、ほかの機体と違い、抜刀状態で時間経過とともにレベルアップするという特性を持っている。レベルアップには最大で3段階まであり、威力は格段に上がるぞ。

だが、一度でもサーベルで攻撃すると、ヒットの有無に関係無く元のレベルに戻ってしまうので、空振りに注意。最大レベルのビーム・サーベルで、格闘戦に勝機を見い出そう！



初期状態のビーム・サーベル抜刀。攻撃を出さないでいると……

レベルアップ！　見た目にも明らかに太くなっているぞ。

AOU2008 バンプレストブースにてプレイアブル出展が決定！ 期待せよ!!

新たな侍たちが戦場へ集う!



サムライスピリッツ閃

■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D剣劇格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年今春予定
■使用基板： TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

Text:ねぎ





初代『SAMURAI SPIRITS』が稼動してから、早15年。格闘ゲーム界に大きな影響を与え、そしてこれからもサムライスピリッツは進化を続けていくだろう!!

キャラクター、システムともに続々と詳細が明らかに!

前回に引き続き、今回もキャラをクローズアップ。北千里氏が描くイラストを中心に、新旧キャラあわせて8人の勇姿をお披露するぞ。また、前回は名称のみの公開だった、怒爆発や弾きといったシステムの概要も徐々に判明。熱い駆け引きを生む『サムライスピリッツ』らしいシステムの情報からも目が離せないぞ。

アンジェリカ

放たれた告死天使



年齢:23歳　血液型:B型
身長:168cm　体重:44kg
三体数:B92・W58・H88
流派:暗殺術
好きなもの:野菜一
嫌いなもの:肉

暗殺者アンジェリカ。彼女は物心がつく以前から、ある組織で潜入及び暗殺技術の訓練を受けていた。しかしある時、彼女は組織を脱走し、追われる身となっていた。長い逃亡劇の末、ついに追いつめられた彼女を一人の男が救う。

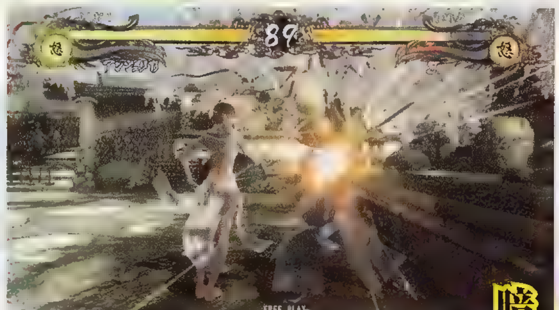
“我がお前の居場所を作ってやろう”

男のその言葉が彼女の生き方を決めた。そして今回、彼女に与えられた任務は二つ。日本より鈴姫と宝剣を持ち帰ること。そして“将”となるべきサムライを連れてくることだった。

だがこの時、彼女の心の中にはかすかな嫉妬心が生まれていた……。

「あの方の側にいるのは私だけでいい!」

暗殺のプロフェッショナル







難度の高い任務を好むアンジェリカは、先端に諸刃の刃が付いた棍を自在に操って戦う。見るからにリーチが長そうだが、その実力はいかに!?

クロード

荒れ狂う金色の狼



浜辺に打ち上げられていたところをある僧に助けられたクロード。
一命は取り留めたものの、彼は自分の名前以外の記憶を失っていた。
行くあてのなかった彼は、そのまま僧の寺に置いてもらうこととなった。
……そして十年の歳月が過ぎた以前、僧が人知れず剣の稽古しているのを見た彼は、必死で嘆願し、僧から剣を学ぶことを許されていた。
ある夜、いつものように彼が独り稽古をしていると、突然刺客に襲われた。
撃退するものの、相手は自分と同じ異国人だった。修行の途中で師のもとを離れるのは辛かったが、自分の過去を知るため、彼は旅立ちを決意した。

年齢:29歳　血液型:AB型
身長:187cm　体重:72kg
流派:仏生寺流
好きなもの:修行
嫌いなもの:生魚



日本の剣豪も顔負けの力強い剣さばき!





一見すると、スタンタートな戦闘スタイルに見えるクロード。じつは鈴姫と同じくレスフィーア王国出身らしいが、そこに命を狙われる理由があるのだろうか。

ガロス

北海の不沈艦

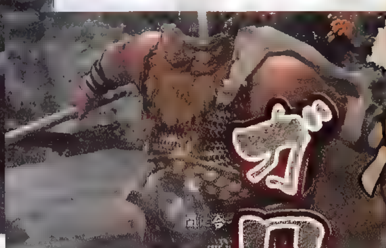




バトルアックス、巨躯、そしてくじらすらも一本釣りするという設定から、一撃の威力が高いのは間違いないだろう。しかしその分、お約束でスピードが遅そうだ。



岩をも砕く剛力!!



北欧ヴァイキングの末裔であるガロス。以前は海賊を生業とし、彼の率いる海賊団は"ヴァイキングの再来"と呼ばれ、その名を海運各国に轟かせていた。しかし所帯を持ってからは足を洗い、以前の仲間を誘って、貿易の荷を運ぶ船の船長を務めていた。そんな彼には一つ大きな悩みがあった。
数年前、大喧嘩が原因で家出した妻アグネスのことだった。
ある日、彼はアグネスらしい女性を日本で見かけたという話を聞いた。悩んだ末に彼は、仲間たちに復業を宣言した。
「ジパングは黄金の国だと聞く……行くぞ、野郎ども!」

年齢:46歳　血液型:A型
身長:198cm　体重:121kg
流派:ヴァイキング
好きなもの:家族
嫌いなもの:うみへび

システム① 弾き

相手の攻撃を受ける瞬間に下記のコマンドを入力すると、攻撃を弾き、無防備になった相手に追撃できる。劣勢を覆し、一発逆転を狙えるが、その分リスクは高そう。失敗時にどの程度隙があるのか、気になるところ。

弾き(上段)	←R
弾き(下段)	↖R



相手の攻撃を見てから弾きを合わせられれば、かなり強そう。出が遅い攻撃などを積極的に狙いたい。



あの剣豪たちも黙っちゃいない！



破邪顕正の水光

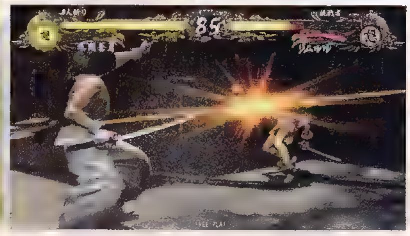
風間蒼月

年齢:23歳　血液型:B型
身長:173cm　体重:56kg
流派:風間流忍術
好きなもの:葉月(妹)の作る料理
嫌いなもの:ない



クールな忍の刃が華麗に舞う!!

これまでのシリーズでは、水を操る技を主体として戦っていた蒼月。本作では、水を使う技以外の面に重点が置かれている様子。これまでとはまた違ったスタイルになるのだろうか？



異国の船の調査は公儀の伊賀忍群はもちろんのこと、風間忍群にも命が出されていた。しかし、風間忍群は一つの大きな問題を抱えていた。

老病にふせる現頭領・月心斎に代わる次期頭領の選出である。実力的に蒼月を次期頭領にと考える者、逆に蒼月の才能を妬む者もいた。月心斎はこのままでは風間忍群が割れる、と蒼月本人に相談を持ちかけた。

「それならばこのたびの任を、どうか私に。実力で示してみせましょう」

月心斎に頭を垂れる蒼月の顔に、かすかな笑みが浮かんでいた。



妖魔滅殺の焦熱

風間火月



妹・葉月と共に、ある農村で平和に暮らしていた火月。ある日、旅の途中らしい金髪の娘が村に立ち寄った。葉月とは打ち解けていたが、娘はどこか思いつめた様子だった。

そして次の日、町から帰ってきた火月が見たものは、傷つき横たわる葉月だった。

「しっかりしろ、葉月！　いったい何があったんだ!?」

「……私は大丈夫……。あの子を……助けてあげて……」

娘が何者かに連れ去られたことを告げると、葉月は意識を失った。守ると誓った葉月を傷つけられた今、せめて葉月の願いをかなえなければ兄に合わせる顔がない。火月は己の血が沸騰する音を聞いた。

大爆発でねじ伏せろ!!







蒼月とは対照的に、炎が目立つ火月。どの技も歴代シリーズでおなじみの技とは異なるようだが、画面を見る限りはよく似て見える。

年齢:21歳　血液型:AB型
身長:173cm　体重:68kg
流派:風間流忍術+我流
好きなもの:牡丹(いのしし)
嫌いなもの:毛虫

システム② おなじみ怒り爆発でさらに熱く!!

歴代シリーズで一発逆転を可能にしてきた怒り爆発システム。本作では、体力ゲージの下にある怒ゲージが最大になったときのみ、下記のコマンドで発動可能。この怒ゲージは、相手の攻撃を受けると増加していく。怒り爆発状態になると攻撃力がアップ。さらに、怒り専用技が使用可能になる。怒り専用技は、いわゆる隠し技に位置する技。各キャラがどんな技を使うのか今から楽しみだ。

怒り爆発	怒りゲージMAX時にA+B+C
怒り専用技	怒爆発時に特定のコマンドを入力

大逆転を狙える秘策!!





怒り爆発状態は、一定時間が経過することで通常状態に戻る。怒り専用技をヒットさせても怒り状態が解除されることはないが、怒り爆発後も怒ゲージは消滅せず残るのか。武器飛ばしはあるのかなど、怒り爆発関連で気になる点は多い。



ガルフォード

正義のインパクトブルー

正義のアメリカン忍者ガルフォード。謎の船や国内の各所で目撃されている外国の不法入国者のことを知り、その陰に平和を脅かす存在を感じ取った。保安官だった父譲りの正義感が、ガルフォードを蒼き稲妻に変え、走らせた。

そして調査のおり、ガルフォードを襲ってきた刺客は驚くべき情報をもたらした。

「……奴が……。父さんを殺した奴がいるというのか!」

凶弾から子供を守るために、自らを盾にした父。そして父を殺した男の顔に張り付いた、うすら笑い。

その記憶は灼熱となってガルフォードの碧眼を燃え上がらせた。

年齢:23歳　血液型:O型
身長:178cm　体重:63kg
流派:甲賀流+ガルフォード流忍術
好きなもの:正義
嫌いなもの:悪



肉弾戦と電撃で押し切れ!!



武器を使わない攻撃と、雷による演出が印象的なガルフォード。長年彼の相棒だった忍犬パピーの姿は見えないが、本作で相棒の出番はあるのだろうか?　現状のイメージでは、歴代シリーズの羅刹ガルフォードに近いように思える。



牙神幻十郎

剥き出しの紅い殺意

ある夜道にて幻十郎は、数人の刺客に襲われた。返り討ちという定め。しかし、一人その定めから生き延びた者がいた。偶然か、と構え直す幻十郎。その刺客は幻十郎の力量を測るために襲ったこと、ゴルバという男が幻十郎を欲していることを告げた。

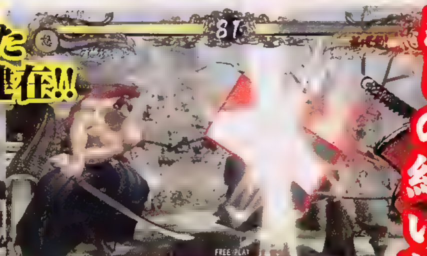
人の下につくなど幻十郎にとっては論外。生き延びたのはやはり偶然だったかと思った刹那、刺客は自爆した。

その時の破片が幻十郎の頬に切り傷を負わせた。幻十郎はニヤリと微笑んだ。偶然ではない、これは始まりだったのだ。

「楽に死ねると思うな……」

年齢:31歳　血液型:AB型
身長:182cm　体重:83kg
流派:古陰一刀流
好きなもの:博打
嫌いなもの:善人

花札をモチーフとした独特の演出は健在!!





覇王丸のライバルでもある幻十郎。飛び道具は無いが、"桐覇光翼刃"や"五光斬"など、おなじみの技も。



柳生十兵衛

隻眼二刀の幕府の護り手

服部半蔵よりもたらされた報告の内容は、驚くべきものだった。近海で確認された異国の船が、だれにも気付かれることなく日本に停泊していたのだ。目的は天降藩の姫ともう一つの何か。これが外国に知れれば、徳川幕府に力無しと侮られ、さらなる災いを招く。かといって軍勢を差し向ければ事は露見してしまう。

そこで幕府より選び出されたのが、公儀隠密柳生十兵衛だった。

「異国の船か、大事だな。しかし、これしきで臆していては公儀隠密は勤まらぬわ」

彼奴らの目論見を阻止せよ。その命を受け、十兵衛は江戸を発った。

年齢:42歳　血液型:O型
身長:185cm　体重:71kg
流派:柳生新陰流・改
好きなもの:あんみつ
嫌いなもの:軟弱な男子



さらに熟達した二刀流に死角無し!!



一刀ずつ交互の多段攻撃や、二刀による同時攻撃など、バリエーションがあった十兵衛。本作でも、そうした特性は残っているのだろうか?

新規ボスキャラや既存キャラの変更点を大紹介!

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH™



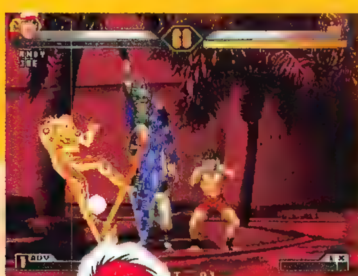
ロケテストも開催され、いよいよ期待が高まってきた『KOF'98UM』。今月はさらなる参戦キャラ5人に加え、既存キャラの変更点、裏キャラの性能も続々と判明してきたぞ。

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH

■メーカー	:SNKプレイモア
■ジャンル	:2D対戦格闘
■操作方法	:8方向レバー+4ボタン
■発売日	:今春予定
■使用基板	:TAiTO Type X

オロチ編のボスキャラクターが参戦!

『KOF'95 ~ '98』までに登場したボスキャラが、本作では勢ぞろい。オメガ・ルガール、ゲーニッツ、ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ、ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ、オロチと、その面々はそうそうたるもの。彼らはただボスとして登場するだけなのだろうか? それとも……。

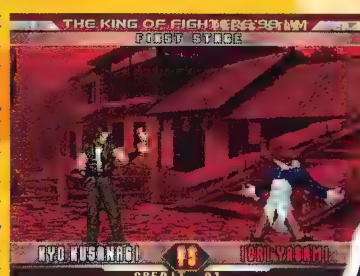


相手に手刀を突き刺し、Vの字を描いて爆発させるVスラッシャー。通常のレオナとは違い、目の輝きが怖い。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

IORI

オロチの覚醒によって「血の暴走」を起こしてしまったイオリ。『KOF97』の中ボスとして登場する。その動きの素早さは本作でも健在なのか。



京とツキノヨルオロチノチニクルフイオリの登場シーン。暴走した庵の姿を見た京はその炎の先に何を感じる!?

止まない狂気





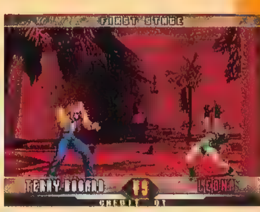
相手をつかみ、地面にたたき付けると同時に爆発を起こす琴月 陰。



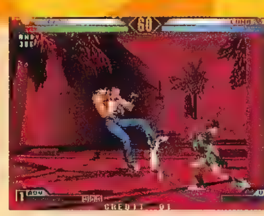
MAX版八稚女のフィニッシュシーンがコレ。横たわる相手に対して暴走した庵は何をしているのだろうか?

開放された血の慟哭





天を仰ぎ雄たけびを上げるレオナ。この姿はまさに暴走そのものだ。



手刀で円を描くように切り裂くムーンスラッシャー。ハイデルン直伝の技だ。

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

LEONA

オロチ八傑集ガイデルの血を受け継ぐレオナが、オロチの覚醒によって暴走した姿。獣のような素早い動きで相手を翻弄するキャラだ。

希望を断ち絶望を注ぐ風





ЁНОКАЗЭ（よのかぜ）。任意の空間に地面から竜巻を発生させる必殺技だ。



地球意思をつかさどるオロチの祭祀らしく、牧師の格好をしている。胸に手を当て何かに祈っているのだろうか。



コマンド投げ系超必殺技のЯМИДОКОКУ（やみどうこく）。相手をつかんだ後に巨大な竜巻で攻撃する。

ゲーニッツ

GOENITZ

『KOF'96』のボスとして登場したキャラで、オロチ八傑集の一人。"吹き荒ぶ風"の名を持ち、社、シェルミー、クリスと並ぶオロチ四天王の一人だ。自在に風を操り、相手を寄せ付けない戦闘スタイルが驚異的。本作ではいかなる能力を発揮するのか。

オメガ・ルガール

OMEGA RUGAL

壊乱せし超越者



『KOF'95』『KOF'98』のボスとして登場したオメガ・ルガール。本作でも登場するルガール・バーンシュタインが、オロチの力で変ぼうした姿だ。『KOF』シリーズのボスといえばこのキャラをイメージする人も多いはず。強大な威力を誇るジェノサイドカッターは本作も健在だ。



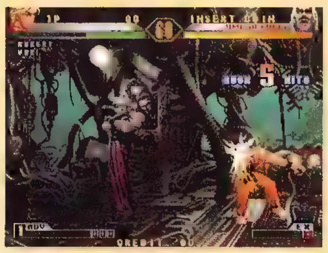
オロチ八傑集、四天王の一人の社と戦う。これはしゃがみ強Pか。



つかみ投げタイプの超必殺技。投げ抜け可能かどうかが気になる。



天から光を発生させ、画面全体を攻撃する超必殺技。『KOF'97』ではガードしてもかなりの体力ゲージを削られたが……



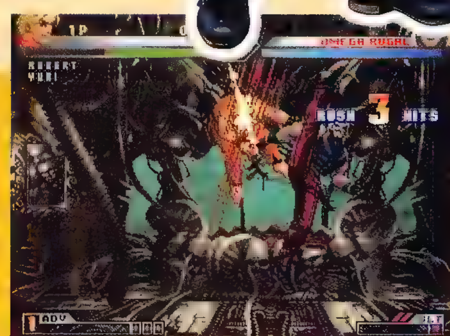
直立不動のまま突進攻撃をかけるバニシングラッシュ。ガードしてもかなりの体力を削る。

地球意思





誓約：うけいは、ルガールのジェノサイドカッターのようなモーションで攻撃する必殺技だ。



乱舞系超必殺技のデストラクションオメガは、相手をつかんだ後に連続攻撃からジェノサイドカッターへつなぐ。

オロチ

OROCHI

『KOF'97』のボスとして登場したキャラクターで、1800年前に封印されたが、社、シェルミー、クリスにより復活を遂げた「地球意思」。火柱を発生させたり、空間全体を攻撃するなど、その必殺技は他キャラとは一線を画す性能を誇る。

既存キャラクターには追加点や変更点も！

『KOF'98』から『KOF'98UM』への進化はシステムの変更と追加参戦キャラだけではない。既存の登場キャラクターにも変更点が多く存在する。性能変化だけでなく、新しい必殺技も追加されているので要チェック。今回は数多く登場するキャラの中でも、SNK伝統の三作品、『KOF』主人公チーム、『餓狼伝説』チーム、『龍虎の拳』チームをピックアップ。どのように性能が変更されているか気になるところだ。



主人公チーム

『KOF'94』から続く伝統のチーム。紅丸は右写真の雷光片手駒が追加されたほか、エレクトリッガーの発生が1フレームになり、使い勝手がアップ。大門は➡＋Aが中段技に変更された。なお、起き上がりにタイミングよく地雷震を重ねるとガード不能になるテクニックは、本作では使えない。



雷を足にまとわせて回転攻撃をする雷光片手駒が追加。連続技に組み込めそうだ。



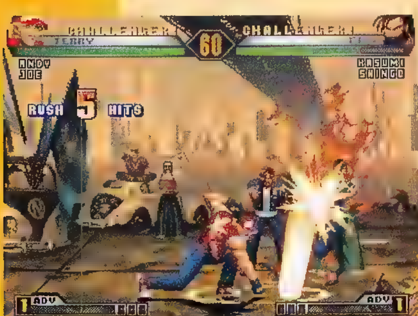
『KOF'98』ではいわゆる強キャラの一人だった京。現時点では特に変わった部分は判明していないが、どのように進化を遂げているか注目したい。



嵐の山が当て身技に変化。大門の守りがパワーアップし、強さがどう変化するか。

餓狼伝説チーム

『KOF'94』から『KOF'98』まで常に組み続けている『餓狼伝説』を代表するキャラ3人。アンディは、強飛翔拳が『リアルバウト餓狼伝説』シリーズで使用できた激 飛翔拳に変化。戦術的にどのように影響が出るか注目。ジョーは『KOFXI』に出場できなかったうっぷんを晴らせるか。



タックルからパワーゲイザーにつなぐ超必殺技ハイアングルゲイザーがヒット。発生が早く連続技に組み込みやすい。



激 飛翔拳は多段ヒットする飛び道具を放つ必殺技。削りに役立ちそうだ。



スクリューアッパーで攻撃するジョー。ムエタイチャンプの力を本作でも見せる



龍虎の拳チーム

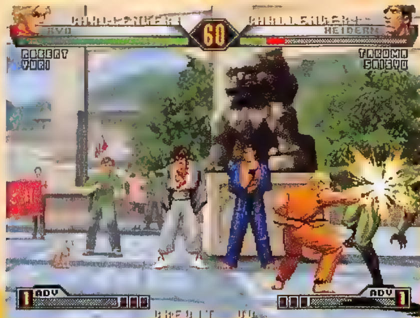


無影疾風重段脚が空中で出せるようになり、ロバートの連続技の幅が広がるだろう。



空中雷煌拳でギースに奇襲をかけるユリ。ガードさせた後の状況は有利か不利か!?

極限流を代表する3人が組んだチーム。当初はリョウ、ロバート、タクマだったが、タクマの引退によりユリが加わった。リョウは強雷神剛から飛燕疾風脚、ロバートは龍斬翔から飛燕龍神脚が出せるようになり、連続技がパワーアップ。ユリは空中雷煌拳追加で立ち回りの強化に期待できる。



リョウの天地覇煌拳がハイデルンに炸裂。MAX版は本作でも一撃で相手を気絶させられるのだろうか。



裏キャラクターにも変更点が!

先月の本作の紹介記事にて、新たにキング、ブルー・マリー、山崎、ギースに裏キャラが存在することを紹介したが、『KOF'98』でも存在した京、テリー、アンディ、ジョー、リョウ、ロバート、ユリたちの裏キャラも依然として登場する。この裏キャラたちも、以前とは性能が変更されている必殺技があるのでここでチェックしておこう。この変化により、前作では弱キャラとレッテルを貼られたキャラクター達の逆襲に期待したいところだ。

裏アンディ・ボガード



撃壁背水掌が『KOF'95』のころのように連続コマンド入力式の打撃技に変化したぞ。これにより連続技が大きく変わってきそうだ。また『リアルバウト餓狼伝説』で使えた爆震も使用可能になっている。

裏ロバート・ガルシア



蹴りを連続して放つ動作の幻影脚が、ヒットした後に追撃できるように変化。これで連続技の火力の大幅アップに期待がかかる。表ロバートとは違い、連続技面に不安があったのでうれしい調整だ。

裏草薙京



飛び道具の闇払いにより、表京とは一風変わった戦術が取れる裏京。必殺技の性能には特に変化は無いようだが、登場演出、挑発、必殺技、ガード音などのSEが『KOF'95』のものに変わっている。

裏ジョー・東



『リアルバウト餓狼伝説2』で存在したプレッシャーニー↓黄金のふくらはぎ、超必殺技のサンダーファイヤーが追加。また、爆裂拳が弱P弱K強P強K同時押しで止められるため、戦術が変化しそう。

裏ユリ・サカザキ



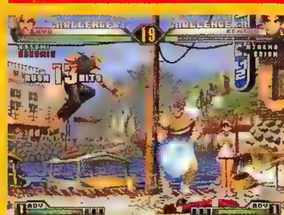
砕破が飛び道具を跳ね返せる性能に強化。飛び道具の撃ち合いで有利に展開できそうだ。また、雷煌拳が空中から出せるようになり、さらにダウン追い打ちで使えるため、けん制能力、連続技も大幅強化。

裏テリー・ボガード



→↓↘+弱P or 強Pのコマンドで、『リアルバウト餓狼伝説』や『KOF MI A』で使えたラウンドウェイブが出せる。また、パワーゲイザーのグラフィックが、斜め方向に火柱が上がるように変化したぞ。

裏リョウ・サカザキ



飛燕疾風脚のモーションが『KOF'95』のころのように一直線に飛ぶタイプに変更された。暫烈拳が受け身不可能になった上、空中虎煌拳でダウン追い打ちできるようになり、連続技の進化に期待。

闘劇タイトルに決定!

今年夏に開催が予定されている「闘劇'08」に本作『KOF'98UM』が選ばれたぞ。'07のKOF'98では日本の敗北と残念な結果に終わったが、昨年は海外勢との熱い戦いに注目が集まった本作。今年も"夏といえば『KOF』"、素晴らしい戦いが繰り広げられそうだ。

攻略に加え、キャラ対策開始!

鉄拳 TEKKEN 6

鉄拳6

メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：対戦格闘ゲーム
操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
発売日	：2007年11月26日
使用基板	：——

闘劇魂 Vol.8では 空中コンボ徹底特集！

空中コンボが多彩かつ重要な本作。闘劇魂の方では、ガッツリ21ページをかけてのコンボ特集！　DVDに収録されたコンボのレシピ＋三つの追加コンボ、そして成功のコツを全キャラ掲載。もちろん、闘劇魂ならではの攻略企画記事も大盛りです!!

自分のメインキャラを動かせるようになってきたら、次のステップは相手を知ること。今月はキャラ攻略のみならず、主要技への反撃も含めて、猛威を振るっている新キャラへの対策を掲載!

即実戦投入できるネタを紹介！

鉄拳Q&A第3弾

みんなそろそろ鉄拳に関する「今さらだれにも聞けない恥ずかしい疑問」もだいぶ減ってきたんじゃないかな？　何か疑問があったらアルカディア編集部までドシドシお便りヨロシク～！

—Text：垂れ　協力：あしべ、濱の子

Q1 スキの大きい下段攻撃をガードした後はどうしたらいいの？

対象段位：師範代～

A1 一番痛い浮かせ技をたたき込め！

スキの大きい下段攻撃をガードすると相手が専用ののけぞりモーションになる。このとき、技によって差はあるが最低でも20フレーム以上は有利となる。各キャラ最大ダメージの浮かせ技をたたき込もう。ガード後に即座に前ダッシュ（⇨➡）か横移動（⇧☆）をすれば立ち状態からの浮かせ技を反撃で組み込めるぞ。

ライジングトーキック（⇩⊗）を持つキャラなら、この状況では通称遅ライジングトーキック（⇩☆⊗）と呼ばれるダメージの高いライジングトーキックを反撃で使っていくことをオススメするぞ。



ボブのアプレスイープ（⇨☆⇩⇧⊗）、ロウのドラゴンテイル（⇧⊗）などは30～40フレーム以上有利となる。



ガード後は前ダッシュからジャック6のブラボーナックル（⇩⊗）（発生30フレーム）も間に合ってしまうほどだ。

Q2 受け身を取ったら背向けだったんだけど？

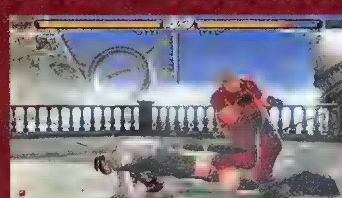
対象段位：師範代～

A2 背面コンボ後には要注意

前号で紹介した背面壁やられ中にダウン属性の攻撃をくらうと受け身後背向け状態……という現象は'07年12月25日のアップデートで削除された。だが、その代わりに発覚したのが新背面受け身のシステムだ。通常の背面浮きコンボ後に受け身を取った場合、受け身中に相手が技をピッタリ重ねているとなぜか背面ヒットするのだ。タイミングは受け身後に下段さばきができないポイント。この瞬間に打撃を重ねればOKだ。知らないで受け身を取りつづけていると延々とループ……なんてことにもなりかねないぞ。



相手の受け身に重ねる技は横方向に判定が強く、攻撃の持続時間が長い技でないと空振りしてしまう。



横転受け身ではくらってしまうが、後転受け身を取ればこうした受け身確定となる追撃を回避できるぞ。

密かに狙ってぶっ壊せ！

床破壊を誘発する投げ

床破壊を引き起こすのは何もバウンド誘発技やたたき付け技を決めたときに限ったことではないぞ！

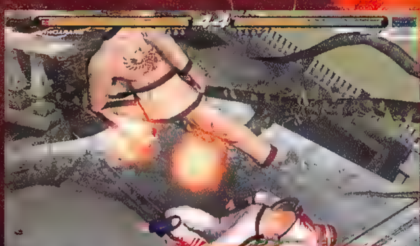
Text：鑿れ

破壊するための条件

一部のステージ（Fallen Colony、Cemetery）の一部の場所（ガラス張りの床、石畳）の上でのみ特定の投げ技を決めると床が破壊される。床破壊のダメージが12なので、通常投げでさえダメージが50近くにもなる。しっかり壊れる床の場所を確認してちゃっかりダメージを上乗せしてしまおう。

破壊後は下のステージで相手はバウンドするが、受け身可能になるまでが通常よりも早いので基本的に追撃は決まらないぞ。

各キャラ一つ床破壊対応投げを持っているというわけではなく、キャラによっては三つも四つも持っているし、持っていないキャラも数多くいる。新キャラ4人に限っては一つも無い。また、ファランのペインキラー（背後投げ）やキングなどのジャイアントスイング（相手に接近して⇨⇦⬃⇩⬂⇨1+2）など明らかに床が壊れそうな投げでも、威力がかなり大きくなってしまう投げには床破壊属性が付属されていないようだ。



ファランのボールブレーカー（⇨2+3）は何度決めても床は破壊されないが、ペク師匠のボールブレーカー（⇨2+3）だと……。



一発で床は見事に破壊される。これぞ師匠の長年の修行の成果のたまものといったところか。

状況が変わる投げ

一部の投げは床を破壊することで着地後に通常とは違った位置関係に技後なるものがあるので覚えておこう。主に投げ後に相手の横に位置する投げで床を破壊した後は着地後背向け状態になるものが多いようだ。



アスカの合氣投げ後はアスカは背向け状態。ここから振り向きローキック（⇩4）が確定する。



床破壊後に背向けになる投げ技のすべてで振り向きローキックが決まるわけではないぞ。

床破壊を誘発する投げ技一覧

キャラ名	技名（コマンド）
ジン	肩固め喉輪落とし（⬀1+2）
カズヤ	鐘楼落とし（左横投げ）
アスカ	合氣投げ（1+3）
	白山（⬂2+3）
リリ	デボーションキス（1+3）
シャオユウ	落龍砕（⬋2+4）
クリスティ・エディ	プリマベーラ・スロー（1+3）
	ベラウォン・スロー（2+4）（エディのみ）
	アデウス（相手しゃがみ中⇩1+3or2+4）
フェン	崑崙墜（⬂1+2）
レイ	倒落肘（⬀1+2）
リー	リースタナー（右側面投げ）
ポール	風牙（⬂1+2）
ロウ	ジャッキアップ（2+4）
	ドラゴンフォール（⬂1+2 1 2 1+2）
スティーブ	ハンマースロー（2+4）
	チョークスラム（左側面投げ）
マードック	バックドロップ（背後投げ）
	ジャックハマー（⇨⇦⬃⇩⬂⇨1）
キング	ストレッチバスター（背後から⇦➡1+2）
	豪腕ラリアット（相手しゃがみに⇩1+3or2+4）
	アームホイップ（相手のパンチに合わせて⬅1+3）

キャラ名	技名（コマンド）
キング	マッスルバスター（⇩⬃⬅1+2）
	ロックボトム（しゃがみ中⬃⇩⬋1+2）
	ツームストンパイルドライバー（⬃⇨2）
アーマーキング	スタイナースクリュードライバー（2+4⇩⇩⇩1+2）
	リバースデスバレーボム（左側面投げ）
	ツームストンパイルドライバー（⬃➡2+4）
	アーマーキングドライバー（しゃがみ中⬃⇩⬃1+2）
	デーモンボム（相手しゃがみ中⇩1+3）
ジュリア	デスバレーボム（1+3）
	カーフブランディング（背後投げ）
	フロントスープレックス（⬂1+3）
ガンリュウ	顎砕き（⇨➡2+3）
ニーナ	抱え込み肘打ち（⬂⬋1+2）
アンナ	抱え込み肘打ち（⬂⬋1+2）
ヨシミツ	忍法風塵（背後投げ）
	忍法櫓落とし（⇩⬃⇦1+2）
ブライアン	DDT（1+3）
	ブライアンクラッシャー（2+4）
	フリーフォール（左側面投げ）
	スネークミキサー（⇨➡1+2）

キャラ名	技名（コマンド）
ジャック6	スラッピングダウン（⬃2+3）
	フェイスバッシャー（⬂1+3 1+2）
	スパイナルクラッシュ（背後左投げ）
	ピラミッドドライバー（⇩⬂⇨1）
	パイルドライバー（⬃⇨1+2）
	GUNボム（相手しゃがみに⇩1+3）
クマ・パンダ	ブルートスロー（左側面投げ）
ロジャー Jr.	足ぱちき（1+3）
	アニマルフェイスクラッシャー（左側面投げ）
	ジャガードライバー（⇩⬂⇨1）
	ツームストンパイルドライバー（⬃⇨2+4）
ペク	スターボードサイドスロー（右側面投げ）
	ボールブレーカー（⇨2+3）
レイブン	ハングドマン（右側面投げ）
	デュラハンスロー（左側面投げ）
	ダークマター（背後投げ）
	カーズシュート（⬂2+3）
ドラグノフ	ブリザードラッシュ（⇨➡1+2）
デビルジン	白山（⬂2+3）
ヘイハチ	金剛落とし（2+4）
	奈落（右側面投げ）

回復か？　地獄か？

回復可能なやられ

鉄拳の基礎である、腹よろけ状態の回復。腹よろけ状態を回復しないと相手に浮かされてしまうので、何が何でも習得しておく必要があるぞ!!

Text：タケヤマ

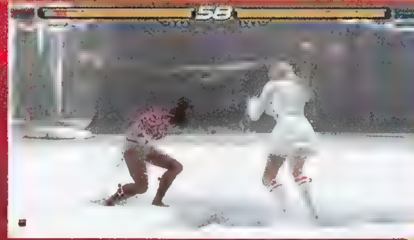
特定の技をカウンターヒットなどでくらったときに発生する特殊なやられ状態「腹よろけ」。

この状態ではレバーを後ろに入れてもガードすることができず、そのままにしておくと浮かせ技などをくらってしまうので非常に危険だ。

カズヤの忌怨拳（⇖●●）カウンターヒット時などになる「腹崩れ」と同じ状態に見える「腹よろけ」だが、どうあがいてもコンボを決められてしまう「腹崩れ」と違って、回復が可能となっている。

対処法は、「レバーを前方向に入れっぱなしにする」こと。こうすることで、腹よろけ状態を回復して通常の状態に戻り、立ちガードなどのさまざまな行動を取れるようになる。ただし、腹よろけ状態を回復しようとしてレバーを➡に入れ続けていると、よろけ回復をした後にキャラクターが前進してしまい、攻撃をくらってしまう。腹よろけ状態を回復したら、レバーをすぐに後ろに入れてガードするようにしよう。

慣れないうちは反応するのが厳しいので、常に意識しながら対戦する必要があるだろう。また、注意すべき腹よろけ誘発技は下にピックアップしたので、ぜひ参考にしてもらいたい。



「技をくらってレバー前入れ」という普段とは真逆の行動を取る必要があるため、慣れが必要なよろけ回復。反射的にレバーを前に入れられるようになるまで、精進あるのみ!

これだけは注意したい 腹よろけ誘発技



腹よろけ誘発技の数は、思ったより多くない。そのすべてを網膜に焼き付け、心に刻み付けろ!

よろけ回復後の動き

腹よろけを回復した後は、見た目とは違って意外に早く動き出すことができる。よろけ回復ができないことを見越して出してきた浮かせ技などは、横移動で避けたり、打撃技でカウンターを取ったりできる場面があるので狙ってみよう。



ボブのエスカロップエルボー2発目でよろけたら……、



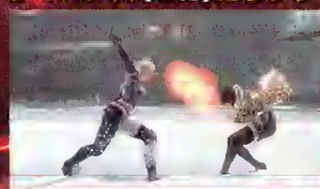
回復して右横移動してみよう。その後の⇖●を避けられる。

エスカロップエルボー2発目（⇖●●●）カウンター



エスカロップエルボーはよく使われる技なので特に気を付けたい。2発目ガード時はワンツーパンチなどで反撃を決めよう。

レイハンズ（⇖●●）カウンター



発生が早い中段攻撃のホーミングアタックなので、接近戦で使われる。回復できないと大ダメージを受けるので注意!

左膝蹴り（⇦●●）カウンター



左膝蹴りは鉄拳6からの新技なので、ベテランプレイヤーでも回復は厳しい？　頭の片隅に入れておこう。

野馬闖槽（横移動中に●●）カウンター



主に壁際などで使われる中段攻撃。ガード時もワンが大幅に有利なので、連発されることもしばしば。気を付けよう。

揺震撃2発目（⇨☆●●●●）



獅子揺震撃の5発目と同じく、下段との二択の中段蹴りをくらうと腹よろけに。二択の時点で回復を意識しておこう。

蛇形穿拳（⇗●●）



発生の遅い中段攻撃。ガード時ワン側が有利、ノーマルヒットでも腹よろけを誘発する技なので、回復は必須だ。

入環獄寸把1発目（⇨●●●●●）カウンター



カウンターで3発連続ヒットする技だが、1発止め時は腹よろけに。1発止めはあまり使われないので、回復しづらい。

クリムゾンアロー（⇩⇖⇨●●）カウンター



特殊ステップから[illegible]攻撃。回復さえできれば怖い技ではないので、特殊ステップを見たら意識しておこう。

鳩尾（⇖●●）カウンター



リーチの長い中段攻撃。あまり使われない技だが、横移動から、不知火（横移動中に●）との二択に使われたりする。

羅刹門（⇦⇨●●●●）1発目カウンター



「回復可能な腹よろけ」を代表する技。1発目カウンター時は、1発目で誘発したよろけが2発目まで持続する点に注意。

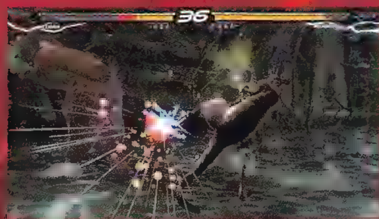
これだけは注意したい
尻もち誘発技



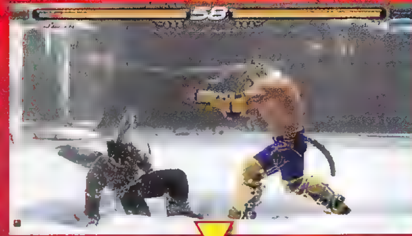
腹よろけと同じく、回復しないとさまざまな追撃をくらってしまう「尻もち」。一覧表を要チェックだ!!

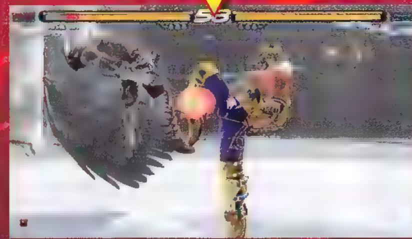
背面壁やられには注意!

特定の技をくらったときに発生する「尻もち」。尻もち中は、腹よろけ状態と同じく、レバーを後ろに入れてもガードができない無防備な状態。尻もちが発生したら、素早くパンチ・キックいずれかのボタンを押して受け身を取ろう。通常の横転受身と同じモーションでキャラクターが起き上がり、その後の追撃を回避することができる。



尻もち状態に対して、とっさに反応するのは難しく。





尻もち状態で受け身を取らないで居ると、浮かせ技をくらってしまう。気合でボタンを連打すべし!!

特に注意すべき尻もち誘発技

キャラ名	技名(コマンド)
レオ	肋膀靠(立ち途中●)
ミゲル	ブラッシング(⇧●●●)2発目しゃがみヒット
ファラン	プッシング(⇨●)カウンターヒット
フェン	龍歩牙斬(⇨●)カウンターヒット
リー	クリッパーホイール(⇩●)カウンターヒット
スティーブ	ダックインバーティカルエッジ2発目(⇨●【●●●】)しゃがみヒット
キング	ニーリフト(⇨☆⇩⇧●)
ジュリア	通天砲(●●●)3発目/雲閉日月把(⇨●)
ブライアン	ディフィンサー(⇨●)カウンターヒット
ジャック6	ストレート~エルボー~アッパー(●●●)3発目
クマ&パンダ	ベアクロウ(ハンティングスタイル中●)
ロジャーJr.	プロムナード(⇨●)カウンター
ドラグノフ	デタッチャブルキック(⇩●●)2発目カウンター

肋膀靠(立ち途中に●)



レオの肋膀靠は確定反撃でも使われる技なので、尻もち受け身が取れないと危険。下段攻撃をガードされたときに意識しておこう。

ニーリフト(⇨☆⇩⇧●)



特殊ステップから出る、反撃の入らない中段攻撃。受け身を取らないと⇩●などで浮かされてしまうので非常に危険。

ブラッシング(⇧●●●)2発目しゃがみヒット



ミゲルは2発目が上段攻撃の技が多い。間違えてブラッシングの2発目をしゃがんでしまわないように気を付けよう。

ディフィンサー(⇨●)カウンターヒット



発生の早い中段蹴りから、尻もちを誘発。カウンター時に、とっさに反応して受け身を取るのはなかなか難しい。

龍歩牙斬(⇨●)カウンターヒット



新技かつ単発技なので尻もち受け身を取るのは困難。慣れないうちは、意識しながら対戦しておいた方がいいだろう。

ストレート~エルボー~アッパー3発目(●●●)



ノーマルヒットでも尻もちを誘発する。3段技の3発目からの尻もちなので、受け身を取るのは比較的楽なはずだ。

ダックインバーティカルエッジ(⇨●【●●●】)2発目カウンターヒット



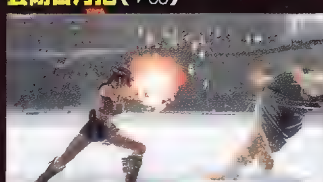
尻もち誘発技であることを知っていれば、受け身を取るのは簡単。ダックインガード時は、無理にしゃがまないように。

通天砲3発目(●●●)



カウンターで3発連続ヒットし、3発目で尻もちを誘発する。ジュリアの通天砲も、同じく尻もち誘発技となっている。

雲閉日月把(⇨●)



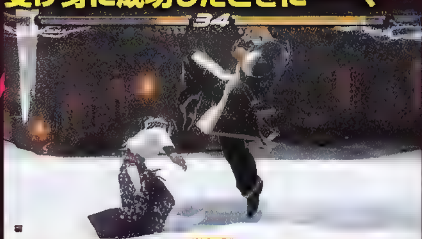
ノーマルヒットで尻もちを誘発する技なので、気を付けたい。ガード時にも反撃は入らないので、やっかいな技だ。

デタッチャブルキック(⇩●●)カウンターヒット



実は意外と少ない、『5』からの尻もち誘発技。ドラグノフには似たような技が多いので、紛らわしい。

受け身に成功したときに……、





技の空振りを確認したら反撃せよ!!



弱点……見当たりません!!

対戦攻略

レオ

攻略内容を携帯動画でチェック!!

強い技の数々に頼り過ぎて、攻めが単調になってしまってはダメ。今月号は引き出しの数を増やすためにいろいろな技に注目してみたぞ!!

Text:ユウ

相手を壁に追い詰めろ!!

レオは壁際の攻めが強烈なので、なるべく相手を端に追い込んで闘いたい。そこでオススメしたいのが、前進しながらの3段攻撃である武当金鶏独立(…)。ガードさせたら(…)入れで進歩に派生させ、横移動で立ち状態に戻して再度武当金鶏独立を出してみよう。固まる相手を一気に壁まで押し込めるぞ。ほかにも双翼転身揺誇撃(…)は3段目を(…or…)でキャンセルできる。これを生かして3段目キャンセル〜再度双翼転身揺誇撃……のようにずうずうしく押していこう。



武当金鶏独立を金鶏独立(⇨…)と織り交ぜれば相手も的が絞れなくなるぞ!

仆歩ってどう使えばいいの?

強力な金鶏独立の影に潜まりがちで使い方がイマイチ分かりにくい仆歩(⇩…)。構えの出始めの潜り性能は低いものの、構えてしまえば中段攻撃を避けるほど姿勢が低くなる。相手のターンに使うより、自分のターンにプレッシャーを与える目的として使うのがいいだろう。構え後、自動的にしゃがみ状態になる性能を生かして相手のガードを崩そう!!



反撃を受けずに5割以上の体力を奪える翻欄錘(仆歩中…)の存在がポイント!



仆歩を攻めに使う一例を紹介。空中コンボの締めを二郎担山(…)や伏虎(⇩…)のようなたたき付け技にしよう!



ここから仆歩で起き攻め。立ち上がった相手は翻欄錘を意識して固まりがちになるぞ。



仆歩後、数フレーム経過するとしゃがみ状態になるのでそのまま後掃旋で相手の意表を突け!

起き攻めを考察!!

劈鐘(⇩…)はガードされてもこちら側が有利な優れた技だが、相手の横移動に対して非常に弱い。横移動される心配が無い起き攻めで使うのが実戦的だ。対となる下段技には前掃雷王拳(…)があげられがちだが、ここではリスクが少なく技後の状況がいい跪膝(…)をオススメしたい。ヒット後は上歩掛山(立ち途中…)と後掃旋(しゃがみ中…)の二択を軸に、立ち状態に戻して再度跪膝を打つのも有効だ。

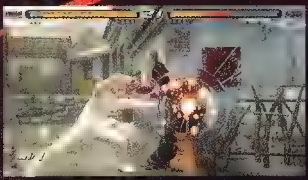


このくらいの距離なら前掃雷王拳ヒット後壁コンボを決められるので大胆にいくのもアリ。

引き出しを増やせ!! まだまだある強力な中段攻撃!

覇王渐江(…)

実は覇王の名に相応しいほどの性能を持つこの技。初段と2段目の間に大幅なディレイが効き、ヒット確認が可能。大ダメージを与え壁やられ・強をも誘発する。ヒット確認に失敗しても手痛い反撃は受けないのも特筆すべき点。さらに!! 1発止めから⇩入れで朴歩に移行できるので、2発目を警戒する相手には朴歩から上記のようなわがままな攻めも可能!!



壁際での中段技の選択肢に取り入れてみよう。ヒット確認をマスターすればさらに強力!!

躍歩四拳(…)

上歩掛山(立ち途中…)をガードされたときに手痛い反撃を決められてしまう「デビルジン」、「カズヤ」、「ボブ」などを相手にするときには、しゃがみからの二択に躍歩四拳を取り入れよう。ヒット時には相手の体力を5割弱も奪える空中コンボが可能(下記に記載)。2発目がカウンターヒットすると回復可能な崩れを誘発。⇨で回復という入力上、前掃雷王拳がガードされにくいぞ。



スキが大きい下段技をガードしたらコンボが痛い躍歩四拳を決められるようにしたい。

新着コンボ

今号で取り上げた技からのコンボを大紹介!!

① 翻欄錘(朴歩中…)→大ジャンプ(…)→金鶏独立〜進歩(…)→穿冲拳1発止め(…)→前ダッシュ〜⇨入れ立ち…→二郎担山(…)〜バウンド誘発→二郎担山

② 躍歩四拳(…)→金鶏独立〜進歩→穿冲拳1発止め→二郎担山〜バウンド誘発→金剛崋山托天掌(…)

③ 跪膝(…)(カウンターヒット)→しゃがみ前進〜登脚(立ち途中…)→…→五虎出洞(…)→冲天掌〜伏虎(…)〜バウンド誘発→二郎担山

④ (壁際で)跪膝→登脚〜壁やられ・中→劈鐘(⇩…)〜バウンド誘発→武当金鶏独立(…)→二起脚(金鶏中…)

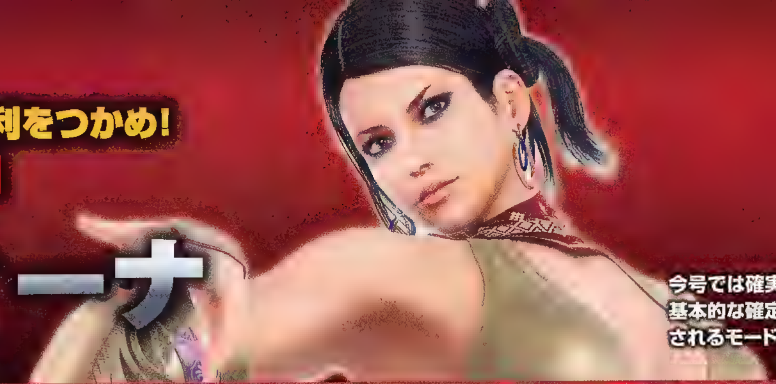
①は、穿冲拳1発止め後に前ダッシュ〜⇨入れ立ち…を入れてダメージアップを図れる!!
②の躍歩四拳が遠距離ヒットした場合は、掃堂壊〜上歩撞掌(⇩…)をコンボにしよう。
③&④は、跪膝がカウンターヒットすると、ダウン状態に当たる16フレーム程度の技なら相手を掘り起こすことが可能。壁際での難度は低いが、壁無しでのしゃがみ前進がなかなか難しい。5フレーム前後のしゃがみ前進を体に染み込ませて大ダメージを狙っていこう。

鉄板6
劈鐘補足補足:壁際で劈鐘→登脚(⇩…)のコンボを決めたら、その場立ちをする相手には武当金鶏独立で拾い直すことができるぞ。再度出す登脚とリターンの大きい二択を迫れる。
前掃雷王拳補足:壁との距離がうまく合えば、前掃雷王拳をヒットさせた後に劈鐘でバウンドを誘発させられるぞ。安定させたいなら劈鐘よりも…(…)を選択しよう。

長所を生かして勝利をつかめ!

対戦攻略

ザフィーナ



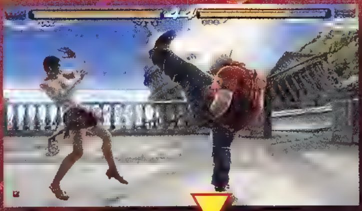
攻略内容を携帯動画でチェック!!

今号では確実な勝率アップをサポートするために基本的な確定反撃と鉄拳界最強の構えともウワサされるモードタランチュラについて紹介しよう。

Text:垂れ

確定反撃を決めよう!

ザフィーナの持つ技の中で一番発生の早い打撃は立ち○派生とシットジャブ(⇩○)で10フレーム。立ち○派生の三つの技ダメージの高さはティルヴィング(○○○)、カリバーン(○○○)、ワンツーパンチ(○○○)の順となっているが、ヒット後の状況はティルビングはかなり不利、カリバーンはやや有利、ワンツーパンチはかなり有利、と逆の順序になっているので状況によって使い分けよう。10フレーム発生の技にはほかにはミドガルズオルム(○○)があり、ヘイハチの鬼神拳(⇨➡○)などガード時に距離の離れる打撃に対する反撃技として重宝するぞ。19フレーム発生の技にはミスティルテイン2発止め(⇩○○○)もある。アスカの斎車蹴り(⇦○)などの反撃にはこちらを使おう。





カズヤの踵切り(⇧○○)、ボブのワッパーキック(⇦○○)など距離の離れる……

14、15フレームの硬直の技にはダメージの高いハルファスをしっかり決めていこう。

ザフィーナ確定反撃表

立ち状態からの反撃

発生	技名(コマンド)
10F	ワンツーパンチ(○○○)、ティルヴィング(○○○)
12F	フルンティング1発止め(⇩○)
13F	クラウソラス(⇧○○○) or バルムンク(⇧○○○)
14F	ハルファス(⇧○○○)
16F	アシュケロン(⇧○)、カラドボルグ2発止め(○○)
19F	ヴァルチャーピック2発止め(⇨○○○)

しゃがみ状態からの反撃

発生	技名(コマンド)
12F	立ち途中○
17F	⇦○
18F	レヴィアタン(立ち途中○)

モードタランチュラが強力!

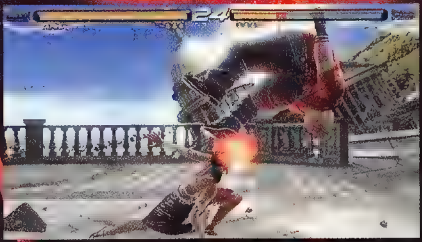
体勢が非常に低く、相手のシットジャブですらもかわしてしまうモードタランチュラ(⇩○)。構え中は空中判定になっており、打撃でつぶされてもまとまったダメージを受けないのが強みだ。とはいえ、構えの出掛かりをつぶされてしまうと地上判定なので、構えるときは相手の攻撃が当たらない距離で出す必要があるぞ。遠距離で安全に構えた後はモードタランチュラ～前進で攻め込んでいこう。

構え中は発生の早い下段攻撃であるタランチュラショテル(モードタランチュラ中に○○)、発生の早い中段攻撃のタランチュラカルダ(モードタランチュラ中に○○)の二択が強力。リーチの長いのタランチュラクロウ(モードタランチュラ中○)も使い勝手がいいぞ。タランチュラショテルカウンターヒット時はタランチュラカルダ→タランチュラショテルのコンボが可能だ。

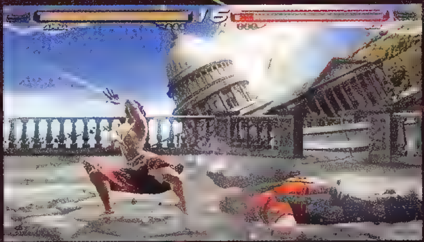
◇○○を効果的に使う

発生が13フレームと中段攻撃としては早く、攻撃判定が下方向に強い⇧○○は空中コンボだけでなく、起き攻めでも重宝する。タランチュラクロウやタランチュラカルダ～立ち(モードタランチュラ中に○⇧)ヒット後などに相手のダウンに重ねておけば、その場立ち、後転をした相手を拾えるぞ。拾った後は、前ダッシュ～⇧○→ヴァルチャーピック2発止め(⇨○○)とつないで空中コンボを決めよう。





リーチの長い下段攻撃のタランチュラシミター(モードタランチュラ中に⇩○)はヒット時に相手をダウンさせる。グリンカムビ(モードマンティス中に⇩○○)を重ねておけば、その場立ち、後転をした相手を拾ってマンティスフック(モードマンティス中○○)まで決まる。



ミョルニル(⇦○)ヒット後など、相手のその場立ちを⇧○で拾える状況はまだまだあるぞ。

新着コンボ

バウンド誘発後に個性を出せ

① アシュケロン(⇧○)→立ち○⬅→前ダッシュ～⇧○→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ(⇨○○)→バルカ(モードスケアクロウ中○)～バウンド誘発→前ダッシュ～フルンティング(⇩○○○)

② ナックラヴィー2発止め(○○○)2発目カウンター or ヴァルチャーピック1発止めカウンター(⇨○) or フルンティング(⇩○○○)2発目カウンター or ジュワユーズ(⇧○) or ハルファス(⇧○○○)2発目カウンター or フラガラッハ(⇦○) or クエレブレ(モードスケアクロウ中⇦○)カウンター→アシュケロン(⇧○)→⇧○→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ(⇨○○)→バルカ(モードスケアクロウ中○)～バウンド誘発→前ダッシュ～⇧○→ミスティルテイン1発止め(⇩○)

③ カラドボルグ2発止め(○○)カウンター or レヴィアタン(立ち途中○) or (⇩○) or ミスティルテイン(⇩○○○)3発目ヒット or タランチュラスティング(モードタランチュラ中に○○)カウンター→⇧○→前ダッシュ～⇧○→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ(⇨○○)→バルカ(モードスケアクロウ中○)～バウンド誘発→左横歩き～カラドボルグ1発止め(○)

①は、現在発見されているコンボの中でアシュケロン(⇧○)始動から最大ダメージを誇る。最初の前ダッシュ部分はほんのわずかでOKなのだが、立ち○中にレバーを⬅入れにして技後立ち状態にしてから前ダッシュを最速で出すのが難しい。うまくつなげばバルカ(モードスケアクロウ中○)がしっかり2ヒットして、相手体力の半分近く奪うぞ。②は、ハルファス(⇧○○○)2発目カウンター、フラガラッハ(⇦○)後は前ダッシュからアシュケロンで拾う。③は、カラドボルグ2発止め始動からは⇧○を○発減らす。バウンド後は左横歩きからたたき付け技のカラドボルグ1発止め(○)を決めることで相手のダウン選択に再びカラドボルグ1発止め(○)が決まる軸関係になるのでオススメ。

鉄板6 ザフィーナ補足:コンボ③で紹介したバウンド後の左横歩き～カラドボルグ1発止め(○)の締め後は相手が後転していた場合、起き攻めのカラドボルグ1発止め(○)でバウンド誘発が可能。このときの追撃にはジャマダハル(⇦○)→ヴァルチャーピック2発止め～モードスケアクロウ(⇨○○)→バルカ(モードスケアクロウ中○)が高ダメージ。その場立ちしてくる相手にはイルアングライベル1発止め(⇧○)やジュワユーズ(⇧○)といったコンボ始動技で起き攻めを仕掛けていこう。

サヴェッジスタンスで戦力アップ!!

対戦攻略

ミゲル



攻略内容を携帯動画でチェック!!

今回はサヴェッジスタンス中の技を使ったさまざまな攻め方を解説しよう。また、相手キャラ限定の高威力コンボも掲載したので、必ず覚えるべし!!

Text:ハメコ。

サヴェッジスタンスからの攻め

ミゲルの弱点は、ズバリ攻めの選択肢の薄さであろう。そこで重要となるのが、特殊構えであるサヴェッジスタンス（以下SS）からの攻めだ。チョーキング（⇧⊞➡）やヒールダウン（⇧⊞➡）でガードを崩しつつ移行したり、確定反撃でセパレーションフック（⊞⊞➡）やカッティング（⇧⊞⊞➡）を決めつつ移行し、有利な状況を作ることが重要だ。

構え移行後は初段カウンター時に連続ヒットするブリスタークランチ（SS中⊞⊞⊞）を暴れ対策の基本にし、発生の早い中段であるチョークアップ（SS中⇧⊞⊞）と下段のテイルピース（SS中⇩⊞）で二択を仕掛けよう。しかしこれらの技だけでは相手の右横移動をとらえられないので、対策としてSS中に⇧⊞⊞で出せるブラッシングも織り交ぜように。



スタッカートダンク（⇩⊞➡）は発生が遅く上段である代わりに、ガードさせればこちらが有利となるSSへの移行技。ここから……。



ブリスターナックル（SS中⊞）を出せば、割り込まれない上に横移動で避けられにくい。相手が固まるようなら二択のチャンス!!

そのほかのオススメ技

ブリスターバインディング（SS中⊞⊞⊞）

2発目が中段かつディレイ幅が広いため、初段ガード時にディレイを生かしてカウンターを狙うのが強力。2発目がカウンターヒットすれば3発目がつながり、空中コンボで大ダメージを与えられるので、初段ガード時にSSへ移行して強引に攻める、何てこともやりやすくなる。ただし、3発目のスキは大きい。

レゾナンススピン（SS中⊞）

上段の回し蹴りで、相手の右横方向に強い。壁際で⇧⊞➡や⇧⊞➡を当てた後に使い、右横移動を対策しつつ壁やられ・強を狙っていきたい。ガードされても五分の状況となるので、強引に攻めを継続するのも悪くないぞ。

壁コンボからの攻め

壁コンボではタッピング（⇩⊞）～バウンド誘発→チョーキング（⇧⊞➡）→アップストローク（SS中⇧⊞）（相手のダウン状態にヒット）が最大ダメージとなるが、その後の展開を重視するならアップストロークをトーンニー（SS中⊞➡）に切り替えよう。この後は写真を参考に二択を仕掛けるべし。



壁やられ・中を誘発したら⇩⊞でバウンドを誘発して⇧⊞➡→SS中⊞➡と決め、SSに移行しつつ相手の起き上がりを攻めよう。



中段

受け身に中段を重ねるなら、一瞬しゃがんでSSをキャンセルし、⇧⊞を出すのが安全だ。

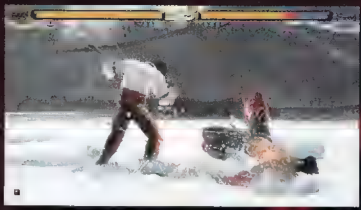


下段

下段は、若干待ってからSS中⇧⊞を出そう。最速で出すと右受け身に重ならない。

キャラ限定コンボで火力アップ!!

ラウドアッパーコンボ（⇨➡⊞⊞）近距離ヒット時、ニーナ、レオ、ジュリア、アンナ、ロウ、クリスティ、シャオユウ、アスカ、ザフィーナ、リリ、ロジャー以外にタッピング（⇩⊞）が決まる。ここからダッシュ～⇧⊞⊞→⇧⊞⊞➡→SS中⇧⊞で、全体力の54%を奪える。特に、ペク、レイヴン、ジン、ガンリュウ、クマ、モクジン、ジャック5、デビルジン、ボブ、ファラン、リー、ブルース、ヨシミツ、ワンに決めやすい。



頭部が大きいキャラには、⇨➡⊞⊞から⇧⊞で拾って空中コンボに持ち込もう!

新着コンボ

状況に合わせてコンボを切り替えよう

① 各種浮かせ技→チョーキング（⇧⊞➡）→ビックアッパー（SS中⇧⊞）→カッティング（⇧⊞⊞）→タッピング（⇩⊞）～バウンド誘発→ダッシュ～チョーキング（⇧⊞）→ラウドアッパーコンボ（⇨➡⊞⊞）

② ディストーションラッシュ2発止め（立ち途中⊞⊞）→チョーキング（⇧⊞）→カッティング（⇧⊞⊞）→タッピング（⇩⊞）～バウンド誘発→ダッシュ～チョーキング（⇧⊞）→ラウドアッパーコンボ（⇨➡⊞⊞）

③ 各種浮かせ技→チョーキング（⇧⊞➡）→ビックアッパー（SS中⇧⊞）→カッティング（⇧⊞⊞➡）→ブリスターバインディング（SS中⊞⊞⊞）

①は各種浮かせ技からの、②は立ち途中⊞⊞で浮かせてからの最大ダメージコンボとなっている。バウンド誘発後はなるべく近付いてから⇧⊞を当て、最速で⇨➡⊞⊞を出す必要があるぞ。なお、軸がズレていると⇨➡⊞⊞の2発目が空振りしやすいので注意すること。

③はコンボ途中でバウンドを誘発しない上、SS中⊞⊞⊞で相手を大きく吹き飛ばせるため、壁への運搬用コンボとして有効だ。

鉄板6 ミゲル補足：前号で紹介したライトサンディング＆バンキング（⇩⊞⊞➡）で空中コンボを締めての起き攻めだが、相手が後転でテイルピース（SS中⇩⊞）やグランドワインダー（SS中⇩⊞）を回避しようとするのであれば、SSに移行せずにダッシュからタッピングを狙おう。後転に対してヒットすればバウンドを誘発できるので、さらにダッシュ⇧⊞→⇧⊞⊞→⇧⊞⊞➡→SS中⇧⊞でかなりの体力を奪えるぞ。なお、再びライトサンディング＆バンキングからの起き攻めを狙いたいなら、⇩⊞でバウンドを誘発した後にダッシュ⇧⊞⊞→⇩⊞⊞➡とたたき込むのがオススメだ。

転がるボブに土は付かない

対戦攻略

ボブ



攻略内容を携帯動画でチェック!!

常に進化を続ける究極の男、それがボブ。起き攻め重視のパーフェクトなコンボで、対戦相手を立ち上がらせないまま勝負を決めろ!

Text:タケヤマ

基本戦術

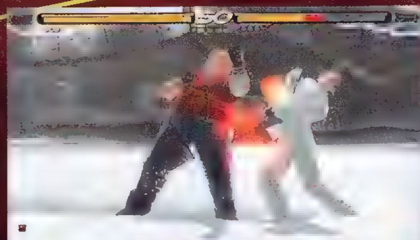
ボブの基本のけん制技は、発生が早くリーチが長いグランデシューターの2発止め(●●●)と、中段攻撃のエスカロップエルボー1発止め(⇧●●)の二つ。●●●や⇧●●、リエゾンスパイク(⇧●●)のヒット後は、⇧●●を出せば相手の行動すべてをつぶすことができるので、これを軸にした中・下段攻撃の攻めでガードを揺さ振っていこう。

エスカロップエルボー(⇧●●●●)の1発目をガードされたときはこちら側がやや不利な状況となるが、2発目がカウンターヒットすれば回復可能な腹よろけを誘発できる。1発止めから攻めるか、2発目を出してカウンターを取りにいくか、という読み合いを仕掛けていくこともできる。

中・下の二択を仕掛けるときは、どちらも横に強い⇧●●と⇧●●を使うのがローリスク。アプレスイープ(⇨☆⇩⇧●●)とガンペロ・ニー(⇨☆⇩⇧●●)の二択は、やや発生が遅くどちらもガード時に反撃を受けるが、見返りが大きいのが魅力(前者はダッシュからトルネードミキサー(⇩●●●●●●)が決まる)。



グラトニーバイツ(⇩●●●●)は、反撃を受けず、ヒット時に大きく有利となる中段のコンビネーション。起き攻めなどで使っていこう。



コンビネーションミンチ(⇩●●●●●●●●)の2発止めも優秀な中段攻撃。2発止めを基本に[illegible]

PickUp 浮かせ技!

クラッカースパイラルボーン(⇩●●●●)



中段攻撃のクラッカースパイラルボーンは、リーチが長く、発生も15フレームと早い、非常に優秀なコンボ始動技。

相手の攻撃をスカしたときに決める反撃技として使えるほか、三島家の踵切り(⇩●●●●)や、ヘイハチの鬼神拳(⇨➡●●)近距離ガード時などに、確定反撃として使っていける。

1発目ガード時は、ワンツーパンチなどで2発目に割り込まれるが、このときはクラッカージャック(⇩●●●●)に派生させれば逆にカウンターを取ることができる。

空中コンボを(⇦●●)で締めた後の起き攻め

空中コンボをスリースターコンボ(⇦●●●●●●)の1発止めで締めた後、2～3発目を出すと、相手のその場起きと後転に対して空中ヒットする。

これを嫌がってダウン状態を維持する相手には⇨●●などの各種ダウン攻撃を当てていこう。





起き上がる相手には、スリースターコンボ2発目が空中ヒットする。ヒット確認をして、3発目まで出しろう。



1発止めから、メルゲーズキックコンボ1発止め(⇨●●)やリエゾンスパイク(⇧●●)で起き攻め。ダウン攻撃は豊富だ。

壁際の攻め

相手を壁際に追い込んだときは、パインミーストライク(横移動中に●●)主体の攻めが強力。この技は中段攻撃で、ガードされても反撃を受けないが、壁やられ・強を誘発できる優秀な技。アプレスイープ(⇨☆⇩⇧●●)やリエゾンスパイク(⇧●●)といった下段攻撃と二択にしていこう。



パインミーストライクは、壁際の主力技。反撃を受けないので、多用してOK。

新着コンボ

起き攻め重視のコンボがアツい!

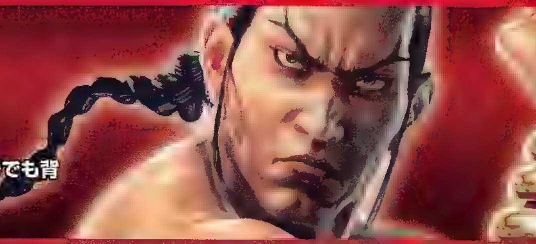
① スラッシュダルヌ(⇧●●)→コンビネーションブル(⇩●●●)→●●→クラッカースパイラルボーン(⇩●●●●)～バウンド誘発→エスカロップエルボー1発止め(⇧●●)→スリースターコンボ1発止め(⇦●●)
② クラッカースパイラルボーン(⇩●●●●)～バウンド誘発orガンペロ・ニー(⇨☆⇩⇧●●)→エスカロップエルボー1発止め(⇧●●)×2→コンビネーションブル(⇩●●●)→スリースターコンボ1発止め(⇦●●)
③ スピナッチアッパー(立ち途中に●●●)→クラッカースパイラルボーン(⇩●●●●)～バウンド誘発→コンビネーションブル(⇩●●●)→スリースターコンボ1発止め(⇦●●)
④ ライジングマッツオ(立ち途中に●●)→エスカロップエルボー1発止め(⇧●●)→●●→クラッカースパイラルボーン(⇩●●●●)～バウンド誘発→メルゲーズキックコンボ1発止め(⇨●●)→ワッパーキック(⇨●●)
⑤ レイグビック(相手に背を向けて⇩●●)→ブラックボワレ1発止め(●●)～バウンド誘発→ゴーフレットカッター2発止め(⇧●●●)→コンビネーションブル(⇩●●●)→スリースターコンボ1発止め(⇦●●)

①は各種通常浮かせ技からの基本コンボ。⇩●●から決めるときは、最初のコンビネーションブルを少し待ってから出そう。バウンド誘発後の⇧●●は、前ダッシュから出す必要がある。
②はバウンド誘発後の1回目の⇧●●のみ、前ダッシュから出す。
③のコンビネーションブルは前ダッシュから出す。
④のメルゲーズキックコンボの1発止めは前ダッシュから出す。
⑤のブラックボワレ1発止めは前ダッシュから出す。

鉄板6 ボブ補足:空中コンボをスリースターコンボ(⇦●●●●●●)の1発止めで締めた後の2発目は、クマにのみ寝っぱなしにもヒットする(遠距離時は当たらない)。対クマ戦では、バウンド誘発後に⇧●●→⇧●●と決める部分を⇧●●●に変えることでコンボダメージがアップする。コンビネーションミンチ(⇩●●●●●●●●)の2発止めは反撃無し、3発止めはワンツーパンチなどによる反撃を受ける。

漢（オトコ）なら背中で語れ!!

馮威（フェン・ウェイ）



対戦攻略

「鉄拳6」のフェンには欠かせない新要素である「背向け」。今号でも背向けに焦点を当て解説するので、ぜひとも使いこなしましょう!!

Text:ユウ

転身幻舞（⇦【◎◎◎】）の使いどころを覚えよう!!

いくら強力とはいっても、無防備な背向け状態をむやみに使っていてはX。ここでは転身幻舞を効果的に使う具体例を紹介!!

①連拳衝捶1発止め（◎）～転身幻舞

つまり単なる立ち◎からの背向け移行。大胆な選択肢のように思えるが、連拳衝捶の2段目が割り込み不可能の優秀な派生技なので、相手は固まりがちなポイント。

②旋風連捶1発止め（⇨◎）～転身幻舞

今作から性能が変わり、初段ヒットで2段目がさばけなくなった旋風連捶。つまり相手がガードに徹するしかないこの状況での背向け移行はプレッシャー大。

③大幅有利な状況から転身幻舞

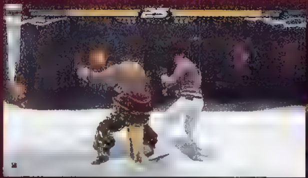
裂蹴脚（⇨⇨➡◎）をガードさせたときや、爆丹破（雲手中◎）ヒット時などフレーム的に大幅有利な状況では、背向け時の崩し能力を生かして一気に勝負を決めたいところだ。

④起き攻めに転身幻舞

打開（横移動中◎）ヒット時や肋断壊手（⇦◎）カウンターヒット時のように、起き攻め時での背向け移行は相手の暴れすら許さず、強制的に二択を仕掛けられるポイントだ。どちらも転身幻舞を前ダッシュからスムーズに出せるようにしておこう。



多段技の途中で転身幻舞に移行するのは非常に効果的。その最も良い例が旋風連捶だ。



正面向き時より背向け状態の攻撃力が高いフェン。暴れに臆さずガンガン背を向けろ!!



一発逆転を狙うなら⇩◎を思い切って出せ!! ちなみに筆者は中段技or投げが8割デス。

背向け時のポイント

背身剛掃腿（背向け中⇩◎）ヒット時は、よほど距離が離れていない限り蹬脚（立ち途中◎）→➡入れ立ち◎で空中コンボに移行しやすくなった。下段の火力が大幅アップしたぞ。

ほかにも虎突掌1発止め（背向け中◎）は技後背向け状態が続くのでさらに二択が可能。選択肢の一つとして覚えておこう。



虎突掌1発止め後は2発目の存在により相手は固まりがち。近距離なので各種投げ技や再度虎突掌などでずうずうしく攻めろ!!

お昼休みは浮き浮きプッシング!

クレイグ・マードック



対戦攻略

体だけでなく、頭も使ってこそ真のバーリトゥードファイターというもの! 今月はモビーディックダイブ（空中の相手に⇨➡◎）後の起き攻めを紹介!

Text:M-BOO

マードック文中の表記について:ワンツークラウチングスタイルとアンガーラッシュ・クラウチングからのクラウチングキャンセルをそれぞれ「ワンツーCC」「アンガーCC」と表記しています。

きっと明日はいいモビー!

空中コンボをモビーディックダイブで締めた後は、相手の行動に合わせて以下の起き攻めをしよう。

その場起き上がりに対して

コンプレッサー（⇧◎◎◎）～バウンド誘発→アンガーCC（⇧◎◎◎◎◎◎◎◎）→モビーディックダイブ。

（※コンプレッサーの2発目のみが当たった場合は⇧◎◎◎◎で追撃）

後転起き上がりに対して

前ダッシュ→アンガーCC→ワンツーCC（◎◎◎◎◎◎◎◎）→モビーディックダイブ

横転、寝っぱなしに対して

ナックルハンマー（⇦◎）



モビーディックダイブ後、相手のその場起き上がりにコンプレッサーが空中ヒットする。コンボを決めたらまた同じ起き攻めだ!

プッシングから浮く!

プッシング（◎）のカウンターヒット後にスイングアッパー（⇧◎）がつながるようになったぞ。相手に攻め込まれたときにカウンターを狙い、空中コンボを決めて体力を奪おう。

ただし横方向への判定が弱いので相手に横移動されるとかわされてしまう。相手の横移動はヘッドアタックグラインダー（⇩◎）やステップインローキック（⇩◎）で抑制しよう。



この後スイングアッパーで浮く! 相手のワンツーパンチ→⇧◎などの連係に割り込もう。

新着コンボ

① スイングアッパー（⇧◎）→立ち◎→コンプレッサー（⇧◎◎◎）～バウンド誘発→アンガーCC（⇧◎◎◎◎◎◎◎◎）→モビーディックダイブ（⇨➡◎）
② 各種正面浮かせ技→立ち◎→ワンツーCC→コンプレッサー（⇧◎◎◎）→アンガーCC（⇧◎◎◎◎◎◎◎◎）→壁やられ中→ギガンティックアンガー（相手壁やられ中に◎or◎or⇨➡◎）
③ トールハンマー（横移動中に◎）→ヘラクレスハンマー（相手のダウン状態に⇧◎or⇧◎）→ニースリング（⇩◎）→コンプレッサー（⇧◎◎◎）～バウンド誘発→アンガーCC（⇧◎◎◎◎◎◎◎◎）→モビーディックダイブ（⇨➡◎）
④ レイドキック（立ち途中◎）→立ち◎→コンプレッサー（⇧◎◎◎）～バウンド誘発→アンガーラッシュ・スティング2発止め（⇧◎◎◎）→ダブルナックルハンマー（⇦◎◎◎）
⑤ ニースリング（⇩◎）→ダブルナックルハンマー（⇦◎◎◎）
⑥ ジャンプインミドル（⇩◎）orモンゴリアンチョップ（⇩◎）orワンツーエルボースティング（◎◎◎⇨◎）3発目カウンターヒット→ハーストバッシュ（⇧◎◎◎◎）

①はスイングアッパー→コンプレッサー→⇧◎◎→モビーディックダイブ、というコンボにすると威力は減るが、難度は下がる。
②は運びコンボ。壁に届かなかったときはギガンティックアンガーの部分をダブルナックルハンマーにすれば空中コンボで間に合う。
※補足：アンガーCCやワンツーCCは、◎◎のあと「◎を押しながら◎を2回押す」という入力にすればミスが減るぞ。

鉄板6

フェン転身幻舞補足：②の旋風連捶は（⇦◎◎◎）で2発目をキャンセルしてからでも可能。モーションに変化を付けて相手に的を絞らせないように、旋風連捶は出し切りも織り交ぜていこう。
マードック補足：ギガンティックアンガーや、パイルシュート（空中の相手に◎or⇨◎）を決めた後は、相手の寝っぱなしor横転に対してヘラクレスハンマー、その場起き上がりにコンプレッサーが有効だ。

対戦攻略

暴れがなんぼのもんじゃい!

レイヴン



今月はさらに踏み込んだ状況別オススメ技解説。新技や強化点を前面に押し出して、ワンランク上のエージェントを目指そう!

Text:KEN

接近戦に定評のあるレイヴン

大技の応酬になりやすい『鉄拳6』において、接近戦の強さは勝率に直結するといえる。

前作では接近戦で苦戦することの多かったレイヴンだが、中段技の強化により戦術の幅が広がった。

まずは新技のアイアンフレイル(⇨➡◎)。非常に判定が強く、相手の横移動に引っかけやすいのが魅力。

そして注目すべきはクルセイダー(◎)。リーチが伸び反撃も受けなくなったため、かなり使いやすくなった。硬直の少ない技をガードされた後に横移動から出すのがオススメ。

ヒットしたらとりあえずアイアンフレイルを出そう。カウンター時は受け身を取らない相手に当たり、ノーマルヒットでも相手が起き上がろうとして動けば当たる強力な起き攻めになるぞ!



いくら確定反撃は受けないといってもガードされれば攻守は逆転してしまう……。



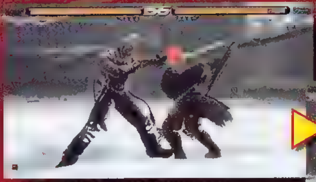
しかし、安易にワンツーなどで切り返してくる相手にはきっちりリスクを与えよう。

鴉の制空権

中距離戦はレイヴンの最も得意とするところ。相手をよく見て効率のいい選択肢を考えよう。

まずは言わずもがな、ボディスラッシュ(立ち途中◎)やブラッディバスソー(⇩⇧⇨◎)といった、ダメージを取りにいくためのステップ二択、攻め気のある相手に引っかける置き技ホイールエッジ(⇩⇧⇨◎)、ローリスクに切り込めるアイアンフレイル、リターン重視の奇襲にフライングコープス(⇨➡◎)。これらの技に加え、前後ダッシュや横移動、バク転(⇦⇦)で相手に的を絞らせないように心がけよう。

一つずつ丁寧に相手の行動を否定していけば最終的に様子見か暴れが多くなってくるはず。そうなれば勝利を手にしたも同然だ!



相手キャラによっては有利な状況でもあえて距離を取って……、



自分の距離で勝負をかけるのも有効な手段となる。

対戦攻略

強力無比な壁コンボをたたき込め!

凌 暁雨(リン・シャオユウ)



空中コンボの微妙な距離調節が可能なのがシャオユウ最大のウリ。実は壁ありステージではトップクラスの破壊力を持っているぞ。

Text:垂れ

壁までの距離を瞬時に把握して最大ダメージコンボを決めよう

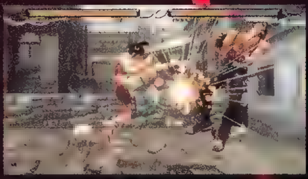
シャオユウは壁やられ・中の相手に背向け〜背身撃1発止め(背向け中◎)×3→背向け〜背身連盤打〜鳳凰の構え(背向け中◎◎◎◎⇩)→鳳凰の構え〜鶩歩(鳳凰の構え中◎)という高威力コンボが決まるので、積極的に狙っていきたい(体格の小さいキャラには背向け〜背身撃1発止めの数を1発減らす)。

壁ありステージの中央〜やや後方で浮かせたときは背向け〜背身撃1発止め×1〜2で運んでから振り向きキック(背向け中⇦◎)、背向け〜後転〜跳弓脚(背向け中⇨◎◎◎◎)、背向け〜背身撃2発止め(背向け中◎◎◎)、丹山隠者(背向け中◎◎◎◎)を使い分けよう。

振り向きキック、背向け〜背身撃2発止め、丹山隠者で相手を壁やられ・中にしたときは正面向きになるので、壁やられ・中の相手に対し、白連斧月1発止め〜鳳凰の構え(⇨➡◎⇩)でバウンド誘発させ、鳳凰の構え〜背向け(鳳凰の構え中⇦◎)→背向け〜背身撃1発止めとつないでいこう。壁やられ・中の相手に背向け〜背身撃1発止めが当たるようにコンボレシピを状況ごとに変えていけるようになれば、ダメージ効率が飛躍的にアップするぞ。



高威力コンボの決まる背向け〜後転〜跳弓脚で浮かせたときは即座に壁の位置をチェック。



壁の位置次第では跳弓脚×2→背身撃1発止め→丹山隠者といった豪快なレシピから……。



白連斧月1発止めでバウンド誘発させることも可能になってくるぞ。

より華麗に動け

背向け中、有利な局面で最速二択ばかり仕掛けていると、相手の下段さばき兼しゃがみに対してダメージ効率が悪くなる。タイミングをずらして相手に的を絞らせなくさせるのが効果的だぞ。そんなときに役に立つのが、その場振り向きとその場しゃがみ振り向きだ。前者は背向け中⇦⇨、後者は背向け中⇦⇨◎で出すことができる。



その場振り向き→引き投げ(相手に接近して◎)と移行させれば、しゃがまれても背向け中の投げよりはスキが少なくて済む。

鉄板6 レイヴン補足:距離にもよるが、ダウンした相手のその場起きや後転にアイアンフレイルを重ねたときはアサシンスティングコンボなどで拾って追加ダメージを望むことができるぞ。
シャオユウ補足:バウンド誘発技の白連斧月1発止め(⇨➡◎)は軸ズレ時の空中コンボでは決まりづらい。バウンドさせても飛躍的にダメージが増加するわけではないので、無理に固執する必要は無いぞ。



アンナ・ウィリアムズ

対戦攻略

蹴り蹴り蹴り……尻!

コウトリーレインボー出し切り時のリターンが上昇し、リスクが減少したぞ!

Text:リュウケイ



キング

対戦攻略

四角いリングの四隅にゃロープ!

トップレスラーはロープの使い方もまた美しい。キミも芸術的なロープワークを身に着けろ!

Text:山田

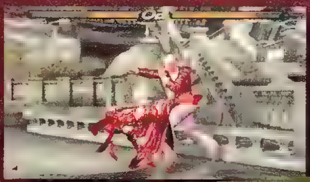
コウトリーレインボー出し切りを掘り下げる

基本的に1発止めで使うコウトリーレインボー(⇨◆◎◎◎◎)だが、中間距離から3発出し切っていくのも非常に効果的! 出し切った際は、毎回◎◎◎◆◎入力でカオスジャッジメント(以下CJ)に移行しておこう。

1、2発目ヒット時はアフロディアスタンプ(CJ中◎)で追撃し、2発目のみヒット時は、ダブルレイピア1発止め(CJ中◎)→ライトローキック→バックスピンチョップ(⇩◎◎◎)→スカーレットレイン(⬀◎)で追撃しよう。3発目ヒット時にはダブルレイピア(CJ中◎◎◎)が地上コンボになるぞ。



コウトリーレインボー出し切りガード時は、ダブルレイピアがワンツーパンチで割り込まれるが……、



ワンツーパンチを読んだら掌握ステップに移行し(CJ中⇧)、ホワールウインド(⇩⇧⇨◎)で反撃!

巧みなロープワークでほんろうせよ!

何とロープ投げ~引き戻し(⇦◎◎◎)から、体の小さなキャラクター以外にスプリントフック~クロスアッパー(⇦◎◎◎)が確定することが発覚! 重要なダメージ源として期待される。

ロープ投げ~投げ飛ばし(⇦◎◎◎)からは、前ダッシュ~ハーフボストンクラブ(相手うつ伏せダウン中脚側で⬀◎or⬀◎)→弓矢固め(相手うつ伏せダウン中横で⬀◎or⬀◎)が決まり大ダメージを狙える。それを警戒した相手に~引き戻しが決まる確率は高いぞ! どん欲につかみかかり、レスリングの恐ろしさを教えてやれ!!



ロープ投げは通常の投げ技に比べて、横方向への判定が強いのが特徴だ。



つかんだ後は、厚みを増した選択肢で対戦相手を揺さぶってやろう!

新生リープスライサー

先月号で紹介した、リープスライサー(⬀◎◎◎)からの追撃だが、残念ながら決まらなくなってしまった。しかし、気を落とすのは早い! 壁やられ・強を誘発するようになったため、壁際ではより強力な技となったぞ! 対の選択肢となるアフロディアスタンプ(⇨◎)も壁やられ・強を誘発する技なので、壁攻めでの二択が非常に強力!



壁コンボを決めた後に左記の二択に成功すれば、壁やられ・強から瞬殺も可能。壁際でのアフロディアスタンプは、相手が壁と平行に居る場合は距離が離れ、反撃を受けにくい。

蝶のように舞う虎

イマイチ使いにくいと思われていたジャガーステップ(◎)。メキシカンマグマドライブ派生(◎◎or◎)を警戒してしゃがむ相手に有効な中段攻撃が無かったからだろう。しかし今作はジャガーステップ・エルボー(◎◎)が対戦相手のしゃがみ状態にヒットすると、続く下段投げが確定する! 積極的にプレッシャーをかけていけるぞ。



プロレスマイスターを自称するならば、リバースゴリースペシャルボム(相手しゃがみ中に⇧◆◎or◎)から、狙うはベルウッドスペシャルコンボ!



セコいケズりも痛いコンボも悪の華!!

対戦攻略

アーマーキング

水面刈りが当たりにくくなってきた昨今だが、キャラのポテンシャルを引き出せばそんなの関係ねぇ!!

Text:[illegible]コ。

壁やられを投げろ!!

ブラックエルボーフック(⇨◎◎)締めの空中コンボで遠い間合いから壁やられ・中を誘発した際、相手に壁を背負わせた状態で攻めを継続したいなら、ダッシュで接近してランニングクロスドライバー(空中の相手に⇨⇨⇨◎)を狙うのがオススメ。ここから、ダウンにもヒットするストンピング(⇩◎)を主軸に攻めるのだ。



壁コンボでのランニングクロスドライバー後は、相手に壁を背負わせての起き攻めが可能。

ケズりは⇩◎の時代!!

アーマーキングの⇩◎はしゃがみステータスかつとんでもないリーチを誇る。ガード時は13フレーム不利なだけで、しかも距離によっては反撃が届きにくいため、ケズり技として超優秀なのである!! そのため、もはやケズりでタロスカッター(⇩◎)を打つ必要は無いといえよう。

ヒット時は2フレーム不利なので後ろダッシュや横移動での様子見がメインだが、たまに発生12フレームでカウンターヒット時に空中コンボを狙える地獄突き(立ち途中◎)で暴れれば、相手に攻められにくくなるぞ。

新着コンボ

① ブラックスマッシュ(⇨☆⇩◆◎)or⇩◎→ハンマーインパクト(⇨◎)~バウンド誘発→レバークラック(⇧◎)→ダークネスサイクロン(◎◎)→ショルダーインパクト(⇨◎)

② (壁際で)⇩◎~壁やられ・中→立ち◎→ハンマーエッジ(⇩◎)~バウンド誘発→⇧☆~レバークラック(⇧◎)→ショルダーインパクト(⇨◎)

①は現状のデスコン。起き攻めはできないが、⇩◎から相手の体力を44%減らせる。ただし、軸がズレていると⇧◎が決まりにくい。②は新たな壁コンボ。⇧◎からのショルダーインパクトがダウン判定に決まるため、ほかのつなぎよりも高威力となるのだ。なお、壁やられ・中に◎◎→⇨◎というつなぎでも⇨◎をダウン判定にたたき込めるぞ。

鉄板6

アンナ補足:体格の大きいキャラにコウトリーレインボーを出すと全段ヒットするので、カオスジャッジメント~特殊ステップ~アガペイトアロー~スカーレットレインでバウンドを誘発させられる。
キング補足:ブルータルスティング(◎◎)が連続ヒットすることが発覚! 2発目は上段攻撃だが、壁際で中段のブルータルサイクロン(◎◎)と使い分ければ確定反撃をもらいにくくなるぞ。
アーマーキング補足:壁コンボで最も高威力なのは②だが、起き攻めと展開を重視するならスマッシュフック(⇧◎)~バウンド誘発→ランニングクロスドライバーもオススメだぞ。



対キャラ攻略

VS. レオ

リスクの少ない浮かせ技を多数持つレオ。ワガママを断固として許さない堅実な立ち回りを!!

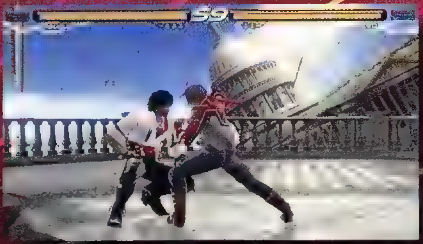
Text:ユウ

恐怖の前掃雷王拳

レオと対戦するとき、近～中距離で常に警戒すべきなのが前掃雷王拳（⌂◎）の存在。よほど不利な状況でなければ右横移動～右横歩きの派[illegible]でかわすことができる。ガードすればかなりのリ[illegible]ンを得られるので、勝負どころでは思い[illegible]がみにいこう。その際二択に使われる中段[illegible]劈鐘（⇩◎）はモーションを見てから立ち状態に戻し、ガードをするように心がけたい。

金鶏独立対策!!

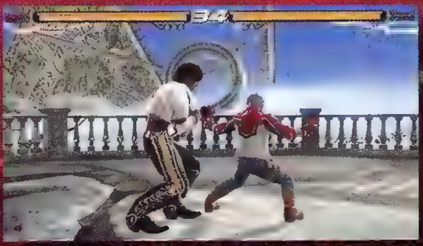
金鶏独立（⇨◎）をガードしたら左横移動をしてみよう。横移動と暴れに対し絶対的な性能を持つ横拳（金鶏独立中◎）は当たってしまうが、逆にいえば横拳しかこちらの左横移動に勝てる選択肢は無い。左横移動を見せ、横拳を出させるようにすればかなり的を絞れるので効率の良い読み合いに持ち込むことができるぞ。派生技をかわしたら浮かせ技を確実に決めよう。左横移動～⇦◎のような暴れならば、金鶏独立から進歩に派生されてつぶすことができる。



入力に自信があるならば、左横移動～しゃがみにチャレンジ。うまく入力できれば横拳すらもかわすことができるぞ。

躍歩四拳を封じ込めろ!!

くらってしまうと5割弱の体力を奪い取られるコンボ始動技の躍歩四拳（⇦◎）。展開が早くこちら側の硬直が短いので難度が多少高いが、実は1発目をガードした時点で11フレームまでの技が確定反撃となる。入力が遅れてしまうと2発目がカウンターヒットしてしまい、腹よろけ状態になるので注意。また、躍歩四拳2発目はどちらの横移動でもかわすことができるので、「確定反撃を入れる」か「2発目を横移動でかわす」かは、対戦前に頭の中でしっかりと決めておこう。



躍歩四拳対策ができていないと、ダメージ効率が非常に悪いのでレオに勝てる可能性が極端に下がってしまう。

VS. レオ 主要技ガード後の確定反撃リスト

1


2


3


4


対象技／キャラ	①昇砲（⌂◎）ガード時	②上歩掛山（立ち途中◎）ガード時	③後掃旋（しゃがんだ状態で⌂◎）ガード時	④前掃雷王拳（⌂◎）ガード時
レオ	穿冲拳（⇦◎）	穿冲拳（⇦◎）	両儀二推（立ち途中◎）	躍歩四拳（⇦◎）
ザフィーナ	バルムンク（⌂◎）	バルムンク（⌂◎）	立ち途中◎	レヴィアタン（立ち途中◎）
ミゲル	チョーキングピックアップ（⌂◎）	チョーキングピックアップ（⌂◎）	立ち途中◎	遅ライジングトーキック（⇦☆◎）
ボブ	サークルワッパー（⇨◎）	サークルワッパー（⇨◎）	立ち途中◎	前ダッシュ～スパイラルロッキー（⇨☆⇩⌂◎）
ジン	右上段前回し蹴り（◎）	右上段前回し蹴り（◎）	鬼八門（立ち途中◎）	追い突き（立ち途中◎）
カズヤ	速疾號打（⇦◎）※1	速疾號打（⇦◎）※1	ダブルアッパー（立ち途中◎）	前ダッシュ～最速風神拳（⇨☆⇩⌂◎）
アスカ	芭蕉嵐2発止め（◎）	芭蕉嵐2発止め（◎）	立ち途中◎	奥横移動～鬼殺し（⇨◎）
リリ	⌂◎※2	⌂◎※2	立ち途中◎	前ダッシュ～マッターホルンキャノン（⇩◎）
ファラン	⌂◎※3	⌂◎※3	踵落とし（立ち途中◎）	奥横移動～ライジングブレード（⇨☆⌂◎）
シャオユウ	⇨入れ雀連砲（⇨◎⇩◎）	⇨入れ雀連砲（⇨◎⇩◎）	蒼空砲（立ち途中◎）	蕩肩（強）（立ち途中◎ホールド）
エディ／クリスティ	コンビナソ・マウン（⌂◎）	コンビナソ・マウン（⌂◎）	フズィラール～ヘランパゴ（立ち途中◎）	遅ライジングトーキック（⇦☆◎）
フェン	嶽寸靠（⇦◎）	嶽寸靠（⇦◎）	登脚（立ち途中◎）	連環腿（最大ディレイ）（⇨➡◎）
レイ	⇨入れ月牙叉手（◎）	⇨入れ月牙叉手（◎）	立ち途中◎	昇流脚1発止め～背向け（⇨➡◎）
リー	フロントキック（⌂◎）	フロントキック（⌂◎）	インフィニティーキックコンボ2発止め（立ち途中◎）	奥横移動～ブレイジングキック（⇩◆◎）
ポール	鉄山靠（⇩◎）	鉄山靠（⇩◎）	立ち途中◎	遅ライジングトーキック（⇦☆◎）
ロウ	⇨入れスピンキックコンボ2発止め（⇨◎）	⇨入れスピンキックコンボ2発止め（⇨◎）	フラッシュナックル（立ち途中◎）	ダブルサマーソルトキック（◀◎）
スティーブ	フリゲートラッシュ2発止め（⇦◎）	フリゲートラッシュ2発止め（⇦◎）	イーグルクロウ（立ち途中◎）	シーホークアッパー（ダッキング中に◎）
マードック	コンプレッサー（⌂◎）	コンプレッサー（⌂◎）	スタン・ニー（立ち途中◎）	遅ライジングトーキック（⇦☆◎）
キング	スプリントフック～クロスアッパー（⇦◎）	スプリントフック～クロスアッパー（⇦◎）	立ち途中◎	遅ライジングトーキック（⇦☆◎）
アーマーキング	ブラックジャブ～ヘルスタッブ（⇦◎）	ブラックジャブ～ヘルスタッブ（⇦◎）	立ち途中◎	前ダッシュ～ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⌂◎）
ジュリア	虎身連攻（⇨➡◎）	虎身連攻（⇨➡◎）	疾歩崩肘（しゃがみ中⌂◎）	前ダッシュ～大纒崩捶（⌂◎）
ガンリュウ	電車道コンボ2発止め（⌂◎）	電車道コンボ2発止め（⌂◎）	立ち途中◎	奥横移動～かち上げ（⇦⌂⇩◆◎）
ニーナ	BBラッシュ 2発止め（⇦◎）	BBラッシュ 2発止め（⇦◎）	立ち途中◎	奥横移動～リバースアイボリーカッター（⇦◎）
アンナ	アッパーストレート（⌂◎）	アッパーストレート（⌂◎）	アッパーストレート（立ち途中◎）	リフトショット（立ち途中◎）
ヨシミツ	⌂◎	⌂◎	立ち途中◎	前ダッシュ～隼（⇦◎）
ブライアン	ブラックアウトコンビネーション（⌂◎）	ブラックアウトコンビネーション（⌂◎）	ニークラッシュ（立ち途中◎）	奥横移動～スネークエッジ（⌂◎）
ジャック6	タイタンダンプ（⌂◎）	タイタンダンプ（⌂◎）	立ち途中◎	奥横移動～ブラボーナックル（⇩◎）
クマ＆パンダ	⇨入れストレート～エルボー（⇨◎）	⇨入れストレート～エルボー（⇨◎）	ハングリーフッキング（立ち途中◎）	熊鬼神拳（⇨➡◎）
ロジャー Jr.	立ち◎	立ち◎	ブーメランナックル（立ち途中◎）	遅ライジングトーキック（⇦☆◎）
ワン	難陀穿拳1発止め（⌂◎）	難陀穿拳1発止め（⌂◎）	蒼空砲（立ち途中◎）	前ダッシュ～鷂子鑚天（⌂◎）
ブルース	ベーンボーン（⇨◎）	ベーンボーン（⇨◎）	ダブルトマホーク（立ち途中◎）	奥横移動～ニーランチャー（⇦⇨◎）
ペク	⌂◎	⌂◎	アルバトロス2発止め（立ち途中◎）	奥横移動～ウイングブレード（⇨☆⇩◆◎）
レイヴン	立ち◎	立ち◎	マインゴーシュ（立ち途中◎）	遅ライジングトーキック（⇦☆◎）
ドラグノフ	スイッチブレード（⌂◎）※4	スイッチブレード（⌂◎）※4	フロストチャージ（立ち途中◎）	前ダッシュ～ブーストエルボー（⇩⌂⇨◎）
デビルジン	蛇毒気掌（⇦◎）	蛇毒気掌（⇦◎）	踵落とし（立ち途中◎）	デビルツイスター（横移動中◎）
ヘイハチ	無双鉄槌（⌂◎）	無双鉄槌（⌂◎）	踵落とし（立ち途中◎）	鬼神拳（⇨➡◎）

※1：入力に自信がある人は霧足最速風神拳（⇨☆⌂◎）を狙ってみよう ※2：近距離ガード時はトライアングルスプレッド（◎） ※3：近距離ガード時は右半月蹴り～右構え（⇦◎）
※4：近距離ガード時はストレートキック・ヘッドハンター（◎◎）

鉄板6 前掃雷王拳補足：1発目がスカり、2発目のみガードした場合にはリーチの長い12フレームの技が確定反撃となる。確定反撃が無いキャラは有利を生かして攻め込もう。
躍歩四拳補足：ミゲルは立ち◎の打点が高くレオの頭上で空振ってしまうので、躍歩四拳への確定反撃として成立しない。セパレーションフック（◎）を決められるようにしよう。



対キャラ攻略

VS. ザフィーナ

確定反撃と連係技のしゃがむポイントをしっかり押さえるだけでかなり楽に闘っていけるぞ。

確定反撃をしっかり決めよう

ザフィーナの主力技の代表的な四つを表にしてみたが、これらの技以外でも反撃可能な技は数多くある。3連発の中段連係であるカラドボルグ(●●●)は2発目をガードした時点で発生10フレームの立ち●を出せば、打点の高いキャラ以外は割り込める。2発止めにも確定するぞ。左アッパーからの中段連係のクラウソラス(⇧●●●)はガード時11フレーム有利。ワンツーパンチで反撃しよう。

しゃがむポイントを覚えよう

ナックラヴィー(●●●●)とスケアクロウスイープ(モードスケアクロウ中●●●●)はどちらも3発目が下段攻撃。中段派生が無いので、しっかり3発目をしゃがみガードして浮かせ技を決めよう。

発生の早い中段蹴り始動のコンビネーションであるハルファス(⇧●●●)とマルファス(⇧●●⇩●)は2発目部分が上段と下段攻撃にしか派生が無い。こちらもしっかりしゃがんで浮かせ技を決めよう。

リーチの長い下段パンチ、ミドガルズオルム(⇩●)はガード時22フレーム有利。中距離では警戒しよう。

確定反撃をしっかり決めよう

発生の早い中段連係のフルンティング(⇩●●●)は1発目ガード時16フレーム、2発目ガード時13フレーム有利になる。1発目に対して確定反撃を決めようとすると、2発目部分をカウンターでもらってしまうので読み合いになるが、1発止めを多用する相手には浮かせ技を狙っていくのもいい。

ミスティルテイン(⇩●●●●)は中→中→中の連係。2発止めは自動的にモードマンティスに移行するので、2発止めを確認してから前ダッシュ～浮かせ技を狙おう。3発ガード時は14フレーム有利だ。



ヴァルチャーピック(⇨●●●)は2発目部分は上段攻撃。3発出しきりガード時は18フレーム有利になる。しっかり反撃を決めよう。

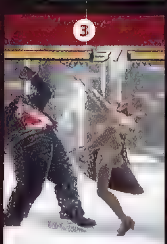


マンティスシックル(モードマンティス中●●)、フラウロス(⇨➡●●)はガード時ライジングトーキックが確定。

VS. ザフィーナ　主要技ガード後の確定反撃リスト









対象技 / キャラ	①アシュケロン(⇧●●)ガード時	②レヴィアタン(立ち途中●●)ガード時	③サブナック(⇧●●●)ガード時	④スキュラ(しゃがんだ状態で⇧●●)ガード時
レオ	⇨入れ連弾(⇨●●●)	横打二郎担山(⇨●●●)	穿冲拳(⇩●●●)	躍歩四拳(⇩●●●)
ザフィーナ	テルヴィング(●●●)	ハルファス(⇧●●●)	バルムンク(⇧●●●)	レヴィアタン(立ち途中●)
ミゲル	セパレーションフック(●●●)	カッティング(⇧●●●)	チョーキングピックアップ(⇧●●●)	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
ボブ	ストレートロンデル(●●●●)	サークルワッパー(⇨●●●)	サークルワッパー(⇨●●●)	前ダッシュ～スパイラルロッキー(⇨☆⇩⇧●)
ジン	正拳～上段後ろ回し蹴り(●●●)	正拳二段突き(⇨●●)※1	正中線乱れ突き(●●)	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
カズヤ	速疾號打(⇦●●●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	速疾號打(⇦●●●)	前ダッシュ～最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)
アスカ	立ち●	百日紅2発止め(●●●)	芭蕉颪2発止め(●●●)	奥横移動～鬼殺し(⇨●)
リリ	トライアングルスプレッド(●●)	⇧●●	トライアングルスプレッド(●●)	前ダッシュ～マッターホルンキャノン(⇩●●)
ファラン	右半月蹴り(⇦●●)	サイドキック(⇧●●)	右半月蹴り(⇦●●)	奥横移動～ライジングブレード(⇨☆⇧●)
シャオユウ	⇨入れ雀連砲(⇨●⇩●)	鳳凰双連腿(⇦●●)	⇨入れ雀連砲(⇨●⇩●)	蕩肩(強)(立ち途中●ホールド)
エディ／クリスティ	⇨入れワンツーパンチ(⇨●●●)	コトヴェラダ(⇧●●)	コンビナソ・マゥン(⇧●●●)	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
フェン	⇨入れ疾火蓮弾(⇨●●●●)	獄寸靠(⇦●●)	獄寸靠(⇦●●)	連環腿(最大ディレイ)(⇨➡●●●)
レイ	月牙叉手(●●●)	⇨入れ虚環脚1発止め(⇨●●)	韓湘手2発止め(⇧●●●)	昇流脚1発止め～背向け(⇨➡●●)
リー	スピニングハンマー2発止め(●●●)	ダブルシグナル(⇨●●●)	スピニングハンマー2発止め(●●●)	奥横移動～ブレイジングキック(⇩➡●)
ポール	鉄山靠(⇩●●)	鉄山靠(⇩●●)	鉄山靠(⇩●●)	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
ロウ	ハイキックドラゴンソード(●●●)	ブレッシングキック(●●)	⇨入れスピンキックコンボ2発止め(⇨●●●)	ダブルサマーソルトキック(➡●●●)
スティーブ	⇦入れライトニングコンビネーション(⇦●●●●)	ソニックファング(⇧●●)	アッパーストレート(⇧●●●)	シーホークアッパー(ダッキング中に●)
マードック	クイックエルボースティング(●●●)	コンプレッサー(⇧●●●)	コンプレッサー(⇧●●●)	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
キング	スプリントフック～クロスアッパー(⇩●●●)	スプリントフック～クロスアッパー(⇩●●●)	スプリントフック～クロスアッパー(⇩●●●)	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
アーマーキング	ブラックジャブ～ヘルスタップ(⇦●●●)	ショルダーインパクト(⇨●●)	ブラックジャブ～ヘルスタップ(⇦●●●)	前ダッシュ～ブラックスマッシュ(⇨☆⇩⇧●)
ジュリア	立ち●	炮拳燕子2発止め(⇦●●●)	炮拳燕子2発止め(⇦●●●)	前ダッシュ～大纒崩捶(⇧●●●)
ガンリュウ	閻魔突っ張り2発止め(●●●)	ロケット突っ張り(⇨●●)	閻魔突っ張り2発止め(●●●)	突き上げアッパー(立ち途中●)
ニーナ	BBラッシュ2発止め(⇦●●●)	レプラホーンキック(⇨●●)	BBラッシュ2発止め(⇦●●●)	奥横移動～リバースアイボリーカッター(⇩●)
アンナ	逆ワンツーパンチ(●●●)	アフロディアスタンプ(⇨●●)	アッパーストレート(⇧●●●)	リフトショット(立ち途中●)
ヨシミツ	凧殴り(●●●)※1	⇧●●	⇧●●	前ダッシュ～隼(⇩●●)
ブライアン	PKコンビネーション(●●●)	ジェットアッパー(⇨⇦●●)	ブラックアウトコンビネーション(⇧●●●)	リフトアッパー(立ち途中●)
ジャック6	ストレート～エルボー(●●●)	タイタンダンプ(⇧●●)	タイタンダンプ(⇧●●)	ロケットアッパー(⇨➡●)
クマ＆パンダ	⇨入れストレート～エルボー(⇨●●●)	熊鉄山靠(⇩●●)	⇨入れストレート～エルボー(⇨●●●)	熊鬼神拳(⇨➡●)
ロジャーJr.	ライトストレート～レフトアッパー(●●●)	エルボービンタ(⇧●●●)	立ち●	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
ワン	連拳衝腿(●●●)	打突連拳(⇦●●●)	連拳衝腿(●●●)	前ダッシュ～鷂子鑽天(⇧●●●)
ブルース	ベーンボーン(⇨●●●)	ベーンボーン(⇨●●●)	ベーンボーン(⇨●●●)	奥横移動～ニーランチャー(⇦⇨●)
ベク	バックナックルコンビネーション(●●●)	スカルクラッシュ(●●●)	バックナックルコンビネーション(●●●)	奥横移動～ウイングブレード(⇨☆⇩➡●)
レイヴン	立ち●	ヴァルキリーランスコンボ2発止め(●●●)	立ち●	遅ライジングトーキック(⇩☆●)
ドラグノフ	ストレートキック～ヘッドハンター(●●●)	コンビネーション・クーガー(⇨●●●)	ストレートキック～ヘッドハンター(●●●)	前ダッシュ～ブーストエルボー(⇩⇦⇨●)
デビルジン	蛇毒気掌(⇦●●●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	蛇毒気掌(⇦●●●)	デビルツイスター(横移動中●)
ヘイハチ	ぱちき(⇨●●)	最速風神拳(⇨☆⇩⇧●)	ぱちき(⇨●●)	鬼神拳(⇨➡●)

※1:近距離時は吉光ブレード(⇨➡☆●)

鉄板6 サフィーナ対策:ザフィーナの持つ三つの構えでやっかいなのは地を這うように構えるモードタランチュラ。他の二つの構えに対しては技後構え状態を継続するものがほとんどなのでライジングトーキックなどで反撃していくのがベター。モードタランチュラは体勢が低いので下方向に判定の強い技でないと空振りしてしまう。横移動で様子を見るか、思い切って前ジャンプで飛び越してしまおう。



対キャラ攻略

VS. ミゲル

ローリスクな中段を豊富に持つミゲル。各技に対する有効な横移動方向を覚えて守り切ろう。

Text/ハメヨ。

基本方針

ミゲルの主要技であるチョーキング（⇧●）とブラッシング（⇧●●●）、そして下段のヒールダウン（⇧●）はすべて右方向に対して弱いので、「困ったら左横移動」するのが対策の基本方針となる。ただし、浮かせ技であるビートアッパー（⇧●●●）の初段が右側に強いため、横歩きよりも左横移動→ガードを増やした方が安全。あとは両横移動に強い⇩●をたまにさばければダメージ勝ちできるぞ。

しゃがめるところはサボらずに

ミゲルはダブルチョーキング（⇧●●●）やカッティング（⇧●●）、ラウドアッパーコンボ（⇨➡●●●）など、2発目が上段である連係が多い。各技の2発目をガードするとミゲルにリスクを与えられなかったり、攻めを継続される危険があるので、なるべくしゃがんで反撃をたたき込みたいところだ。また、浮かせ技であるディストーションスラッシュ2発止め（立ち途中●●●）はガード時にこちらが11フレーム有利となるものの、2発目をしゃがんで回避すれば浮かせ技での反撃が可能となるぞ。



けん制として多用してくる⇧●●●はぜひともしゃがみたい。2発目が中段の⇧●●●はガードすれば10フレーム有利となるぞ。

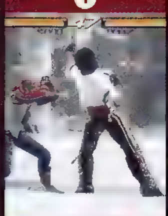
起き攻めのしのぎ方

空中コンボをライトサンティング＆ハンキング（⇩●●●）で締めての起き攻めに対しては、アップストローク（サヴェッジスタンス中⇧●）とテイルピース（サヴェッジスタンス中⇧●）を回避できる右横転でしのぐのが基本。右横転で回避できないグランドワインダー（サヴェッジスタンス中⇧●）を読んだら、その場起き上がりからの下段さばきで対応しよう。なお、後転でアップストローク以外の選択肢を回避できるが、読まれるとタッピング（⇩●）からの追撃をくらうため、的を絞られないように動くこと。



⇩●●でたたき付けられたら、自分の右側に横転するのが効率的。ただし、サヴェッジスタンス中⇧●を避けても起き蹴りは確定しない。

VS. ミゲル 主要技ガード後の確定反撃リスト

① 

② 

③ 

④ 

対象技 / キャラ	①ビートアッパー（⇧●●●）ガード時	②アップストローク（サヴェッジスタンス中⇧●）ガード時	③ヒールダウン（⇧●）ガード時	④ディケイ（しゃがんだ状態で⇧●）ガード時
レオ	連弾（⇦●●）	昇砲（⇧●）	登脚（立ち途中●）	上歩掛山（立ち途中●）
ザフィーナ	テルヴィング（●●●）	アシュケロン（⇧●）	立ち途中●	ウンディーネ（立ち途中●）
ミゲル	セパレーションフック（●●●）	ビートアッパー（⇧●●●）	立ち途中●	ディストーションスラッシュ2発止め（立ち途中●●）
ボブ	ストレートロンデル（●●●●）	スラッシュダルヌ（⇧●）	立ち途中●	ライジングマッツオ（立ち途中●）
ジン	正拳〜上段後ろ回し蹴り（●●●）	飛び二段蹴り（⇩●）	立ち途中●	追い突き（立ち途中●）
カズヤ	速疾號打（⇦●●●）	最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）	ダブルアッパー（立ち途中●●●）	魔神拳（立ち途中●）
アスカ	立ち●	鬼殺し（⇨●）	立ち途中●	10連コンボ2発止め（立ち途中●●●）
リリ	トライアングルスプレッド（●）	オルレアンソード（⇧●）	立ち途中●	⇩●
ファラン	右半月蹴り（⇦●）	レフトプラズマブレード（⇦●）	踵落とし（立ち途中●●●）	踵落とし（立ち途中●●●）
シャオユウ	⇨入れ雀連砲（⇨●⇩●）	括面脚（●）	蒼空砲（立ち途中●）	⇩●
エディ／クリスティ	ワンツーパンチ（●●●）	ビリバ（⇧●）	ケイシャーダ（立ち途中●）	ジレイタピンタ（立ち途中●）
フェン	疾火蓮弾（●●●●）	嶽寸靠（⇦●）	登脚（立ち途中●）	穿弓腿（立ち途中●）
レイ	月牙叉手（●●●）	昇流脚（⇨➡●）	立ち途中●	抛拳（立ち途中●●●）
リー	スピニングハンマー2発止め（●●●）	ダブルシグナル（⇨●●●）	インフィニティーキックコンボ2発止め（立ち途中●●）	シルバーニー（⇩●）
ポール	鉄山靠（⇩●）	万聖龍砲拳（⇨➡●ヒット時●）	立ち途中●	震月（立ち途中●）
ロウ	ハイキックドラゴンソード（●●●）	ドラゴンダガー（⇨➡●●●）	立ち途中●	ドラゴンアッパーカット（立ち途中●）
スティーブ	ライトニングコンビネーション（●●●●）	ドラゴニックハンマー（⇨➡●）	イーグルクロウ（立ち途中●●●）	イーグルクロウ（立ち途中●●●）
マードック	クイックエルボースティング（●●●）	コングラッシュ2発止め（⇧●⇧●）	ヘルスタッブ（立ち途中●）	スタン・ニー（立ち途中●）
キング	スプリントフック〜クロスアッパー（⇦●●●）	スプリントフック〜クロスアッパー（⇦●●●）	立ち途中●	ボディスマッシュ（しゃがみ中⇧●）
アーマーキング	ブラックジャブ〜ヘルスタッブ（⇦●●●）	ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇧●）	立ち途中●	かち上げエルボー（立ち途中●）
ジュリア	立ち●	驚天衝腿（⇨➡●）	蒼空砲（立ち途中●）	驚天衝腿（⇨➡●）
ガンリュウ	閻魔突っ張り2発止め（●●●）	ロケット突っ張り（⇨●）	立ち途中●	突き上げアッパー（立ち途中●）
ニーナ	⇨入れPKコンボ（⇨●●●）	リバースアイボリーカッター（⇦●）	立ち途中●	立ち途中●
アンナ	逆ワンツーパンチ（●●●）	コウトリーレインボー1発止め（⇨➡●）	立ち途中●	アッパーストレート（立ち途中●●●）
ヨシミツ	前ダッシュ〜吉光ブレード（⇨➡☆●）	重ね脇差（⇧●●●）	立ち途中●	隼（⇩●）
ブライアン	PKコンビネーション（●●●）	ジェットアッパー（⇨⇦●）	ニークラッシュ（立ち途中●）	リフトアッパー（立ち途中●）
ジャック6	⇨●●●	⇧●	立ち途中●	バイオレンスアッパー（立ち途中●）
クマ＆パンダ	⇨●●●	⇧●●●	立ち途中●	マッドアングラー（立ち途中●）
ロジャー Jr.	ライトストレート〜レフトアッパー（●●●）	エアーズロック2発止め（⇨●●●）	立ち途中●	ダイナマイトアッパー（しゃがみ中⇧●）
ワン	連拳衝腿（●●●）	単把（⇨●）	蒼空砲（立ち途中●）	舞身撲面掌（立ち途中●●●）
ブルース	ベーンボーン（⇨●●●）	ティー・ソーク・ラン（⇧●）	立ち途中●	⇩●
ペク	バックナックルコンビネーション（●●●）	ヒールランス（⇦●）	アルバトロス2発止め（立ち途中●●●）	アルバトロス2発止め（立ち途中●●●）
レイヴン	立ち●	ヒュドラバインド・ハイ2発止め（[●●●]）	マインゴーシュ（立ち途中●）	ボディスラッシュ（立ち途中●）
ドラグノフ	ストレートキック・ヘッドハンター（●●●）	スキャバード（⇨●）	フロストチャージ（立ち途中●）	プロトンアッパー（立ち途中●）
デビルジン	蛇毒気掌（⇦●●●）	最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）	踵落とし（立ち途中●●●）	追い突き（立ち途中●）
ヘイハチ	ぱちき（⇦●）	最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）	踵落とし（立ち途中●●●）	踵落とし（立ち途中●●●）

鉄板6 ミゲル対策補足：攻めの起点に多用されるヒールダウンはガード時に12フレーム有利となるが、ヒールダウン〜サヴェッジスタンス移行をガードした際は発生16フレーム程度の中段がほぼ確定。ただし、下段攻撃はサヴェッジスタンスをしゃがみでキャンセルされるとガードされてしまう。ヒット確認からの移行はできないので、この選択肢が多い相手にはガード時に発生の早い浮かせ技を狙おう。



対キャラ攻略

VS. ボブ

新キャラクターの中でも特に、猛威を振るって旋風を巻き起こしているボブ。対策は必須！

Text:タケヤマ

基本方針

ボブ戦で気を付けたいのは、相手のリーチの長さ。普通のキャラと闘っている感覚で間合いを取ると、思わぬところで攻撃をくらってしまう。中間距離でも気を抜かないことが大切だ。

接近戦では、やや不利な状況で自分の右側に横歩きするのが有効。●や⇘●を避けられるので、反撃を決めよう。ただし●は、技が出終わるまで横歩きし続けないと、2発目をくらいやすい。

派生技に注意！

スピナッチアッパー（立ち途中に●）とスピナッチハンマー（立ち途中に●）は、1発目をガードしたときに2発目まで立ちガードしてから反撃しよう。前者には、⇘●などの発生19フレームまでの技が確定。後者には、立ち途中●などの発生13フレームまでの立ち途中技が確定する。

逆に、ラーナフリップ（⇘●●）の1・2発目をガードしたときは、3発目にワンツーパンチなどで割り込む必要がある。3発目をガードしてしまうと、こちら側が不利な状況となってしまうぞ。



スピナッチハンマーガード後はこちらしゃがみ状態。カズヤなら、ダブルアッパー（立ち途中に●）が確定する。

下段攻撃に注意！

下段攻撃のリエゾンスパイク（⇙●）は横方向への判定が強く、ヒット時はボブ側が有利になる強力な下段攻撃。ガードしても発生12フレームまでの技でしか反撃できないので、これを多用してくる相手には下段さばきを狙おう。

特殊ステップから出るアプレスイーブ（⇨☆⇩⇘●）は、ガード時に距離が離れることが多いので注意。その場から最速で技を出すと空振りしやすいので、前ダッシュから反撃を決めるようにしよう。スキは非常に大きいので、余裕は十分ある。



アプレスイーブガード時は、落ち着いて反撃を決めよう。体力を5割減らせる場面を逃すのは致命傷だ。

VS. ボブ　主要技ガード後の確定反撃リスト

①

②

③

④


対象技 / キャラ	①ガンペロ・ニー（⇨☆⇩⇘●）or フライングジャンボン（⇙●）ガード時	②エスカロップエルボー（⇘●●）2発目ガード時	③ワッパーキック（⇦●）ガード時	④アプレスイーブ（⇨☆⇩⇘●）ガード時
レオ	⇨入れ連弾（⇨●）	⇨入れ連弾（⇨●）	横打二郎担山（⇨●）	躍歩四拳（⇙●）
ザフィーナ	テルヴィング（●）	テルヴィング（●）	ハルファス（⇘●）	レヴィアタン（立ち途中●）
ミゲル	セパレーションフック（●）	セパレーションフック（●）	カッティング（⇘●）	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
ボブ	ストレートロンデル（●）	ストレートロンデル（●）	サークルワッパー（⇨●）	前ダッシュ～スパイラルロッキー（⇨☆⇩⇘●）
ジン	正拳～上段後ろ回し蹴り（●）	正拳～上段後ろ回し蹴り（●）	正拳二段突き（⇨●）※1	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
カズヤ	速疾號打（⇦●）	速疾號打（⇦●）	最速風神拳（⇨☆⇩⇘●）	前ダッシュ～最速風神拳（⇨☆⇩⇘●）
アスカ	立ち●	立ち●	百日紅2発止め（●）	奥横移動～鬼殺し（⇨●）
リリ	⇨入れワンツーパンチ（⇨●）	トライアングルスプレッド（●）	⇘●	前ダッシュ～マッターホルンキャノン（⇙●）
ファラン	RLキック～左構え（●）	右半月蹴り（⇦●）	サイドキック（⇘●）	奥横移動～ライジングブレード（⇨☆⇘●）
シャオユウ	⇨入れ雀連砲（⇨●⇩●）	⇨入れ雀連砲（⇨●⇩●）	鳳凰双連腿（⇦●）	蕩肩（強）（立ち途中●ホールド）
エディ／クリスティ	⇨入れワンツーパンチ（⇨●）	⇨入れワンツーパンチ（⇨●）	コトヴェラダ（⇘●）	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
フェン	⇨入れ疾火連弾（⇨●）	⇨入れ疾火連弾（⇨●）	獄寸靠（⇦●）	連環腿（最大ディレイ）（⇨➡●）
レイ	月牙叉手（●）	月牙叉手（●）	⇨入れ虚環脚1発止め（⇨●）	昇流脚1発止め～背向け（⇨➡●）
リー	スピニングハンマー2発止め（●）	スピニングハンマー2発止め（●）	ダブルシグナル（⇨●）	奥横移動～ブレイジングキック（⇙●）
ポール	⇨入れワンツーパンチ（⇨●）	鉄山靠（⇩●）	鉄山靠（⇩●）	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
ロウ	スピニングキックコンボ2発止め（●）	ハイキックドラゴンソード（●）	ブレッシングキック（●）	ダブルサマーソルトキック（●）
スティーブ	⇨入れライトニングコンビネーション（⇨●）	⇨入れライトニングコンビネーション（⇨●）	ソニックファング（⇘●）	シーホークアッパー（ダッキング中に●）
マードック	クイックエルボースティング（●）	クイックエルボースティング（●）	コンプレッサー（⇘●）	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
キング	⇨入れ掌底（⇨●）	スプリントフック～クロスアッパー（⇦●）	スプリントフック～クロスアッパー（⇦●）	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
アーマーキング	ライトストレート～レフトアッパー（●）	ブラックジャブ～ヘルスタッブ（⇦●）	ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇘●）※2	前ダッシュ～ブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇘●）
ジュリア	⇨入れワンツーパンチ（⇨●）	立ち●	虎身連攻（⇨➡●）	前ダッシュ～大纒崩捶（⇘●）
ガンリュウ	カチワリ頭蓋（⇦●）	閻魔突っ張り2発止め（●）	ロケット突っ張り（⇨●）	奥横移動～かち上げ（⇦⇘⇩●）
ニーナ	⇨入れPKコンボ（⇨●）	BBラッシュ2発止め（⇦●）	レプラホーンキック（⇨●）	奥横移動～リバースアイボリーカッター（⇦●）
アンナ	逆ワンツーパンチ（●）	逆ワンツーパンチ（●）	アフロディアスタンプ（⇨●）	リフトショット（立ち途中●）
ヨシミツ	凧殴り（●）※3	前ダッシュ～吉光ブレード（⇨➡☆●）	⇘●	前ダッシュ～隼（⇙●）
ブライアン	PKコンビネーション（●）	PKコンビネーション（●）	ジェットアッパー（⇨⇦●）※4	奥横移動～スネークエッジ（⇘●）
ジャック6	ストレート～エルボー（●）	ストレート～エルボー（●）	タイタンダンプ（⇘●）	ロケットアッパー（⇨➡●）
クマ＆パンダ	ワンツーベアクロウ（●）	⇨入れストレート～エルボー（⇨●）	熊鉄山靠（⇩●）	熊鬼神拳（⇨➡●）
ロジャーJr.	ライトストレート～レフトアッパー（●）	ライトストレート～レフトアッパー（●）	エルボービンタ（⇘●）	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
ワン	連拳衝腿（●）	連拳衝腿（●）	打突連拳（⇦●）	前ダッシュ～鶴子鑽天（⇘●）
ブルース	サザンクロスコンビネーション（●）	ベーンボーン（⇨●）	ベーンボーン（⇨●）	奥横移動～ニーランチャー（⇦⇨●）
ペク	バックナックルコンビネーション（●）	バックナックルコンビネーション（●）	スカルクラッシュ（●）	奥横移動～ウイングブレード（⇨☆⇩●）
レイヴン	立ち●	立ち●	ヴァルキリーランスコンボ2発止め（●）	前ダッシュ～遅ライジングトーキック（⇙☆●）
ドラグノフ	⇨入れロシアンフックラッシュ2発止め（⇨●）	ストレートキック～ヘッドハンター（●）	コンビネーション・クーガー（⇨●）	前ダッシュ～ブーストエルボー（⇩⇙⇦●）
デビルジン	⇨入れ閃光烈拳（⇨●）	蛇毒気掌（⇦●）	最速風神拳（⇨☆⇩⇘●）※5	デビルツイスター（横移動中●）
ヘイハチ	⇨入れ閃光烈拳（⇨●）	ぱちき（⇨●）	最速風神拳（⇨☆⇩⇘●）※6	鬼神拳（⇨➡●）

※1：遠距離時は右上段前回し蹴り（●）　※2：ショルダーインパクト（⇨●）でも可　※3：前ダッシュ～吉光ブレード（⇨➡☆●）でも可　※4：遠距離時はブラックアウトコンビネーション（⇘●）
※5：蛇毒気掌（⇦●）でも可　※6：遠距離時は瓦割り（⇩●）

鉄板6　ボブ対策補足：特殊ステップから出る中段攻撃、グランキャノン（⇨☆⇩⇘●）は、ガード時に発生10フレームまでの技で反撃可能。●ホールド入力のものは発生が遅くなるかわりに、反撃が決まらなくなるので注意。グランデジューター（●）の3発目は、ガード時発生13フレームまでの技で反撃可能。2発目ヒット時は、3発目を下段さばきできなくなるので気を付けよう。

鉄拳新聞

二〇〇八年 一月三十日発行

対戦後のひとときを10倍楽しくするコーナー

ルーレット長者に俺はなる!!

ファイトマネーをガッツリ稼ぎたい! というとき、頼みの綱となるルーレット。だが、その発生や継続の条件については明らかになっていない。現在確認の取れていることを左にまとめてみたぞ。

①体力バーの上部に点滅する青と赤の光はその試合にルーレットのフラグが入っていることを示している

②ルーレットで一番右のリールがヘイハチ、もしくはシャオユウの枠に止まると、スーパールーレットに派生する

③ルーレット停止時に出現する飛行機や流れ星、UFOなどはルーレットラッシュの残り回数が一定以上あるという合図

④ルーレット、スペシャルルーレットで獲得したマネーとルーレットラッシュは、対戦で負けた側も獲得できる

⑤カード度数が切れた後の連勝およびルーレットで獲得したファイトマネーは、TEKKEN-NETに反映されている

ほかにも、条件は不明だが、試合の途中からルーレットのフラグである光が点灯し始めたり、ルーレットラッシュの権利が対戦相手からもらえたり、という現象があるようだ。前作ではICカードの試合数が一定値に達するごとに出現していたルーレットだが果たして今回の条件は⁉

未確認情報の検証を含めたルーレットに関する情報は鉄拳新聞で随時フォローしていく……予定だ。



アイテムが高額なので手が出せない、という人は、ルーレットを上手に利用して短時間にガッポリ稼いじゃおう。

鉄拳攻略チームNOW



二代目の恐怖

どうしても勝てない相手を倒す最も簡単な方法は、「ネタ」を使うことだろう。起き上がり方を間違えると悲惨なことになるコンボなど、鉄拳は「ネタ」に充ち満ちている。重度のステステマニアである「山田」に一瞬でもドラグノフ使いになることを決心させたのは、「二代目メンストリュウ」の圧倒的な強さだった。地力では勝てない。認めざるを得ないが、負けるわけにもいかなかった。だから、「ネタ」を探す。「あれ、だれが倒せるんスかね?」と「山田」は言った。片や、こういう人間も居る。「二代目」にレイ使いとの対戦を避けさせ、その間にレイを使い込む「タケヤマ」……。闘劇予選は近い。もう、闘いは始まっているようだ。

ムック鉄意製作中 闘劇魂Vol.8もよろしくシャッス

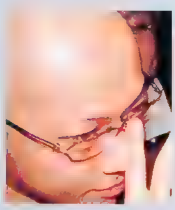
テッケン・チーム・バトルコラム 垂れのラヴTTB

トップニュースの更新が無いこともあって、ホントに今月で終了なのか疑問になってきたTTB2だけど、延期なら延期でいいかなとも思っている。個人的には3月いっぱいまでならレベル65にも手が届きそうだし。

プレゼントアクセサリーの効果をナムコの担当に伺ってみたところ、調整はギリギリまで試行錯誤したいとのこと。どんなのか楽しみだな〜。

TTB2の方は最近はやっぱりモチベが少しダウン気味になってきて、シングルも1日5回こなせないこともしばしば。寝っぱも多くなってきちゃったし、対戦相手に失礼だからやるときはシッカリやらないとな。

そういえば、TTBやってて良かったなって思うときがあるんだ。それは朝4時に体内アラームが作動していても、朝4時(誤差10分程度)になるといきなり、「あッッ⁉」っと携帯を見ちゃうこと。徹夜で仕事していても、朝4時(誤差10分程度)になるといきなり、「あッッ⁉」っと携帯を見ちゃう。んですぐに穴掘りができる! あれ? いいことでもないか? うーん、でももう習性だから考えても仕方が無いな(笑)。



垂れ
坊主。原稿を書いている風を装いつつ、携帯を操作するのが得意。

ユウの終電をなくしてタケヤマさんちに泊まりにいってて

さっき風呂に入りながら考えてたんですけど



『鉄拳6』をプレイしてると常々思うのが、せっかく確定反撃を決められるスキのある技をガードをしても、距離が離れて確定反撃が届かない場面が多いなーってコト。自分がよく使うレオでは特にその現象が多くあるんだよね。代表的なのが前掃雷王拳(↙◎◎)の2発目のみガードとか。あれは12フレーム不利なんだけど、大体のキャラの反撃が届かない。ガードした側は、反撃が届かないゆえに「コイツ何か仕込んでるんじゃねーの?」と考えて、ぼっ立ちの様子見になることが多い。そんなときレオ側に考えてほしいことは「不利を有利に変える」概念。レオ側は相手が「反撃が届かないため様子見になる状況」のさらに上をいってほしい。例えば、前ダッシュ〜前掃雷王拳を再度打ちにいったりね。数字だけ見ればマイナスでも、距離の要素によってプラスに変換できるんだってことを覚えておいてください♪

韓国でも稼働開始!!

ARCANA HEART 2 アルカナハート2

第五、第六の新聖女はヴァチカンから来日!!

最後の新聖女は、二人で一組の大親友!? 今回は残る聖女たちの紹介とともに、攻略ライター陣が実際にゲームをプレイし、全聖女の最速インプレッションをお届け! P168からの設定資料集もお見逃し無く!

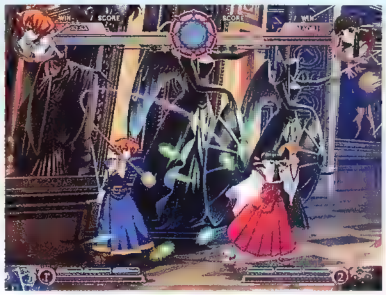
Text:カイゼルちくわ(キャラ紹介)、age、OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、フラン(キャラ解説)

アルカナハート2
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2008年春予定
■使用基板：—

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

「罰」を背負う一本気シスター！

西欧聖霊庁から派遣されたエージェントは、ペトラだけではなかった！　ここで紹介するエルザとその相棒のクラリーチェ（P066参照）は、ペトラの補佐役として共に来日した、聖霊事変解決のプロ。見た目の通り、悪魔祓いの技を駆使するエルザだが、実は「罰」の宿命を背負う不老の存在で……!?



ムチを振るって相手を打ちすえる必殺技、キリエ。手にした変幻自在の十字架「クルクス」のほか、このムチや聖水を使い、あらゆる状況に対応するのがエルザの戦闘スタイルだ。



[illegible]



道具を駆使した悪魔祓いの技！



聖水を投げる飛び道具・サンクトゥスは、ビンが割れた位置に光を残す。その光を任意のタイミングで爆発させられるのだ！

開発スタッフが語る！

エルザ、ここが見どころ！

お待たせしました。西欧聖霊庁からペトラと一緒にシスターがやってきました。しかも二人も。エルザの十字を模した武器や聖水などを用いた戦闘スタイルは、まさに西欧聖霊庁が誇るエクソシスト。日本聖霊庁が誇る春日一門・舞織との祓魔師対決はどんな結果になるんでしょうか？　ご期待下さい！（さくらいとおる）

不老の罰を受けし祓魔師

エルザ・ラ・コンティ

Elsa La Conti

かつてクラリーチェとの死闘で瀕死となったエルザは、「罰」の宿命を背負い、カシマールから仮の命と不老を得た。一本気な性格に宿命が加わった彼女は、まさに使命感の塊！　しかしその分、真っすぐ過ぎて天然な一面も？

技は実直にして剛毅！



[illegible]

アミューズメント・エキスポ（P082参照）に出展決定！　2月16日はエクサムブースへ急げ！

日本と西欧、二大聖霊庁の衝突!?

西欧聖霊庁と日本聖霊庁の間には確執があるようで、前回の英国聖霊庁長官ミルドレッドが失踪した日本での事件について、真相は西欧聖霊庁には伝わっていない。その調査のために、事件解決の協力を隠れみのに日本へと送り込まれたのがペトラだ。

そのペトラの補佐役として来日したエルザだが、どうやら真相は知らされていないようで、純粋に聖霊事変の解決に尽力するつもりのようだ。日本における春日一門の活躍にも興味があるようだが……。退魔師として優れているのは、果たしてどちらなのか!?



姉と妹二人の四姉妹で繰り出す舞織の退魔法は、『2』でも健在。写真の雷呻落としをはじめ、多くの技にモーションや性能の変更が加わっているようだが、基本的な戦術は前作から継承されそうだ。



空中必殺技の雪花の舞から追加で出せる新必殺技、月花の舞。ここからさらに新必殺技、雪月花の舞へとつなげられる、空中戦での新しい選択肢だ。相手を封殺するための新たな武器となるか!?





『さあ、参りましょう。我ら春日の役目を果たす為に』

魔を祓う清廉なる巫女
春日 舞織

これぞまさに一撃ひっさーつ!!
クリティカルハート

『アルカナハート 2』では、全キャラがパワーゲージを3本消費する技を習得! 強力無比な最終奥義、それがこの「クリティカルハート」だ。

全体的に特殊なコマンド入力を必要とする傾向にあるほか、発動のために一定の条件が必要など、出し方はキャラによってかなり異なる。だが、パワーゲージを3本消費し、それに見合った大ダメージを与えられる、という点は全キャラ共通だ。

中には超必殺技がこのクリティカルハートとしてアレンジされているキャラもおり、その威力の変化が非常に気になる!

まずは発動!



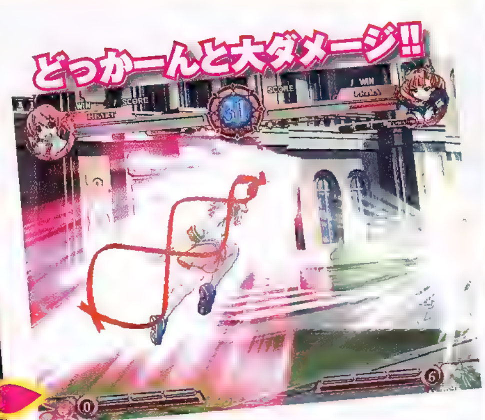
はぁとのクリティカルハート「とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち」の場合、コマンド入力とゲージ消費のみで発動。

この画面暗転中に、レバーをぐるぐる回転させると……!?



特殊な入力で……

どっかーんと大ダメージ!!



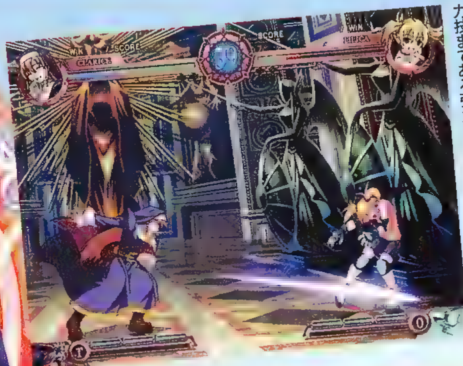
回転数に応じて技の威力がアップ! このように発動が簡単でも追加入力が必要など、クリティカルハートはやや変わったものが多い。だがその分、使いこなせば一発逆転が可能なのだ!

「罰」と対をなす「罪」の存在!? もう1人の来訪者は？

祓魔師エルザの大親友にして相棒は、何と魔族！　見た目はいつも笑顔のお姉さんだが、生粋魔族の能力はまさに人外の域で、見切るのは至難!?

「あらあら。おいたが過ぎますと、おしおきしちゃいますわよ？」





中～遠距離を超高速で切り裂く必殺技、ラ・グランフィア。ボタンで攻撃方向を変えられる上、追加入力技まである強力なけん制技だ。

魔族の本領発揮!? 強力な使い魔を召喚！



見た目はシスターだがさすが魔族、超必殺技イル・クローマでは悪魔を召喚！　ほかにも魔族ならではの変わった必殺技がめじろ押し!?

罪のアルカナ



サルヴァーチ

開発スタッフが語る！

クラリーチェ、ここが見どころ！

エルザと同じく、西欧聖霊庁のシスタースタイルのクラリーチェです。いつも笑顔のクラリーチェですが、戦闘となればさすがは魔族。トリッキーな動きと長いリーチで相手を圧倒？　ミケとリリカパパと面識のあるクラリーチェの登場で、リリカと親子はてんやわんや？　お楽しみに！（さくらいとおる）

人化の罪を負いし魔界公女

クラリーチェ・ディ・ランツァ

元は[illegible]目の[illegible]エルサ[illegible]たのだ[illegible]

いつでも笑顔、だけど？



アルカナによってキャラのこんなところも変わる!?

『2』ではアルカナごとの特殊能力がより細分化され、アルカナセレクトの重要性が増している。

前作では一部アルカナのみだったふっ飛ばし・打ち上げの特殊効果が全アルカナに備わったことに加え、アルカナブラスト発動後に一定時間発生するパワーアップ効果も、アルカナによって全く異なるのだ。

打ち上げを……



前作では特殊効果が無かった、風のアルカナの打ち上げや吹っ飛ばしだが……、



本作ではための有無にかかわらずジャンプキャンセルが可能という、強力な特殊効果が追加！

ジャンプキャンセル!?

アルカナブラストの効果も!?



雷のアルカナは、アルカナブラストの効果でガード時に相殺が発生！　常に切り返しを狙える強力な効果だ。

魔界の旧知が東京に集結!?

和解したエルザとともに、普段はヴァチカンの教会でのんびりと暮らすクラリーチェだが、魔界では上流階級に属しており、リリカの父・ライゼルやミケランジェロとは面識があったようだ。しかも、クラリーチェが人間界を訪れるようになったのは、リリカの父に影響されてのことだったらしい。

結構複雑（?）な魔界関係者の間には、どんな物語が待つのか……？



「さ、楽しもっか？ アタシを退屈させないでよネ♪」





上写真は、モーションが一新されたトルネードエッジの3発目(A)。下写真のブーメラングライドなど、アクセルスライドからの派生技も多数追加され、トリックがより多彩に!

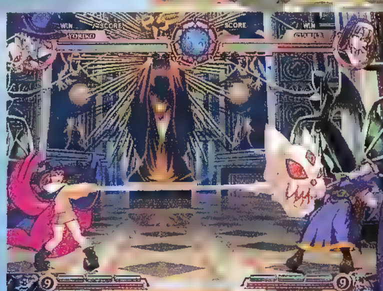
風のアルカナ



テンペスタス

自由気ままな悪魔っ娘
リリカ・フェルフネロフ





上写真のクラリーチェとのやりとりでは、ミケにも多少の威厳が? 下写真は立ちC攻撃だが、ボタン押しっぱなしでミケがこんなに伸びるように!

魔のアルカナ



ディウー・モール



「ミケ、こ、こわいけどがんばろうね！ 私たちの未来のために！」

自称魔王と哀れなオカルトマニア
安栖 頼子

Yasumi Yoriko

次ページから、気になる全キャラクター&アルカナの能力を体験リポート!!



ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

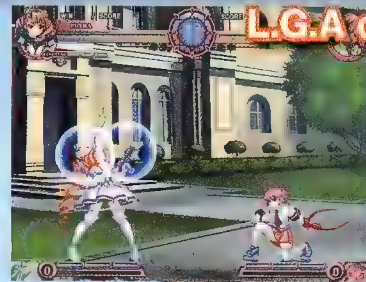
手にした二挺拳銃を自在に操り、優雅かつ華麗に闘うお嬢様、ペトラ。銃にためたエーテルを消費することで、より強力な攻撃を繰り出せるぞ。

Text:フラン

キャラ性能解説

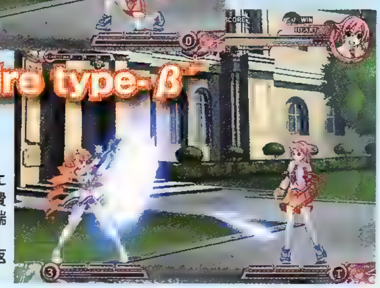
ペトラ最大の特徴は、銃にエーテルをためる独自システム。一部の必殺技は、エーテルストックを消費することで性能がアップするのだ。エーテルストックは3個からスタートし、必殺技で補充可能。消費するストック数はボタンによって選択でき（1～3個）、消費数が多いほど性能が高くなるぞ。

攻撃のほとんどは拳銃によるもの。通常技は衝撃波タイプで中距離向きの技が、必殺技は飛び道具タイプで遠距離向きのものが多いので、中～遠距離から射程を生かして攻めることができそうだ。また、相手の攻撃をその場で回避する技と、そこから攻撃に転じる技を持っているので、相手に近付かれても困ることは無いだろう。



L.G.A charge-1

エーテルストックを一つためる技（ストック数は体力ゲージ下に表示）。相手のスキを突いて使い、強力な必殺技を繰り出そう。



L.G.A fire type-β

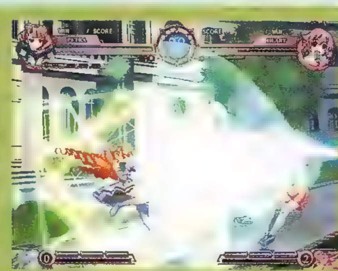
斜め下への銃撃で、エーテルストックを消費すると地面や画面端で跳ね返るように！消費数によって跳ね返る回数が増えるぞ。

聖のアルカナ



ジラエル

[illegible]



[illegible]



キャサリン京橋

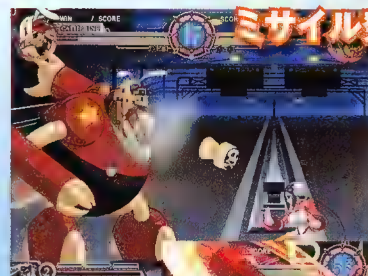
巨大ロボ・テリー淀川を操るキャサリンは、その巨体とパワーを生かした闘い方が得意。巨大ロボらしい（？）絶大な攻撃力で相手を粉砕しよう。

Text:がーくん

キャラ性能解説

ほかのキャラとは段違いの大きさを誇るキャサリン（＆テリー淀川）は、その巨体に見合ったパワーを持つキャラ。全体的に技は大振りだが、攻撃力の高さとリーチの長さが魅力だ。必殺技は腕を振り回す打撃技、射程の短いミサイル、移動投げと、用途の分かりやすい技がそろっている。一方、通常技はクセのある攻撃が多いものの、腕をドリルに変えて攻撃したり、鉄球を飛ばしたり、ジェット噴射で攻撃したりと、ロボットらしい（？）攻撃が満載だ。

大型キャラ特有の「やられ判定が大きい」という欠点が気になるところだが、相手の攻撃を耐えつつ攻撃できる技があるので、一方的に攻め続けられることは無さそうだ。



ミサイル発射やー！

その名の通り、弾速の遅いミサイルを発射する必殺技。入力時のボタンによって、発射する方向が変化する。



めっちゃ回るでラリアット！

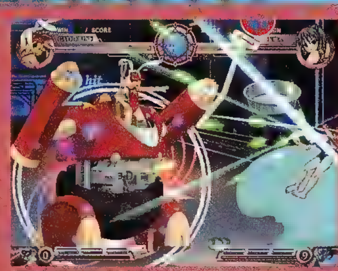
上昇しつつ両手を振り回して攻撃する超必殺技。あまりの回転数により、攻撃後はキャサリンが目を回して倒れてしまう……。

磁のアルカナ



メデイン

[illegible]



[illegible]



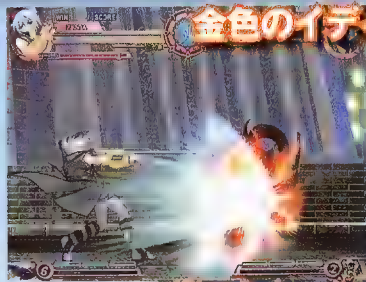
戦杭を武器に闘うゼニアは、見た目通り接近戦を得意とする。相手の懐にもぐり込み、戦杭による強烈な一撃を打ち込めるかがカギとなりそうだ。

Text:age

キャラ性能解説

ゼニアの特徴は、何といってもその戦杭・イディナロークによる強力な一撃。戦杭を打ち込む必殺技、金色のイディナロークは、ボタンを押しっぱなしにするとためることができ、ためている間は体力ゲージの下にあるメーターが上昇。メーター上の印に近いポイントで出す（ボタンを離す）ほど威力がアップし、タイミングが完璧なら、何とガード不能になるのだ！

通常技はリーチこそ短いが、威力とスピードに優れたものが多い。追加入力でさまざまな派生技を出せる移動技があるため、近付いてしまえば多彩な攻めが展開できそうだ。いかに相手に接近し、得意の打撃技をたたき込むかがポイントだろう。



金色のイディナローク

地上では正面or斜め上、空中では斜め下に戦杭で攻撃。体力ゲージ下部のメーターの印に合わせてボタンを離すとガード不能に！



戦火に響くタルチオーク

空中から急降下して地面に戦杭を打ち込み、衝撃波を発生させる超必殺技。攻撃範囲が広いのが特徴。

氷のアルカナ



[illegible]



[illegible]

キャラ性能解説

全キャラ中最も小柄なドロシーは、ステッキなどを使って攻撃するものの、リーチはかなり短め。その弱点を補うのが、持ち味といえるトランプを使った必殺技だ。

飛び道具や設置系の技など、その攻撃方法はさまざまだが、どれもトランプの絵柄が設定されており（技の種類やボタンで変化）、放ったトランプは一定時間画面内に残る。画面上に同じ絵柄は2枚以上出せない、という制限があるため、連続して出すにはボタンを変えたり必殺技を組み合わせるなど、順番を工夫する必要がある。その代わり、画面上にあるトランプでポーカーの役を完成させれば、特殊な効果が発動！　マジシャンの本領を発揮できる!?



ジャック・ラビット

小さく飛び上がって、斜め下にトランプを放つ飛び道具。追加入力によって、クイーン・ビー～キング・バードと3発まで連射できる。



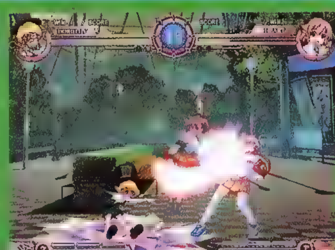
グラウンド・テン

ゴルフのパターのようにカードを撃ち出す、設置系の必殺技。右写真では既にクラブのJ、Q、K、Aがそろっているので、後はクラブの10を出せば……。

鏡のアルカナ



[illegible]



[illegible]



ドロシーはマジシャンだけあって、必殺技はトランプに関連したものばかり。このトランプをどう使いこなすかで勝負が決まる、テクニカルキャラだ！

Text:OYZ



エルザ・ラ・コンティ

悪魔祓いの戦闘技術を使って闘うエルザは、十字架、聖水、ムチという悪魔払い三種の神器（？）による攻撃が特徴的。戦術の幅が広そうなキャラだ。

Text:ケンちゃん

キャラ性能解説

エルザの特徴は、十字架（正確には十字架を模した武器）、聖水、ムチなど、悪魔祓いの道具を使った技の数々。特に十字架は通常技から必殺技まで多く使われ、剣、斧、槍など、技によってさまざまな形状のオーラをまとって攻撃する。

聖水は瓶を投げる飛び道具系の必殺技があり、着弾点に聖水が残る。追加入力をすると、残った聖水に攻撃判定が出る仕組みだ。また、ムチで攻撃する必殺技は、相手を少し引き寄せる効果があるぞ。

このように、さまざまな道具によって多彩な攻撃が可能なエルザ。比較的スタンダードなキャラだが、それらの技を使いこなせば、幅の広い闘い方ができそうだ。



サンクトゥス

聖水の入った瓶を投げる飛び道具。瓶は相手や地面に当たると割れ、そこに聖水が残る。追加入力によって、残った聖水の場所に攻撃可能だ。



セキュリス

十字架に斧状のオーラをまとわせ、力任せに振り下ろす超必殺技。見るからに攻撃力が高そうな技だ。



罰のアルカナ

カシマール

攻撃系の技が多い罰のアルカナ、カシマール。必殺技は地面を進む飛び道具や、カシマールの手が出現して切り付ける技など、比較的扱いやすいものが揃っている。また、出始めにガードポイントがある必殺技や、いわゆる当て身投げ系の超必殺技もあるため、うまく組み込めば守りにも役立ちそうだ。



カシマールの手が空間に出現して攻撃する必殺技。チェーン・アルカナブラスト中はより強力に



クラリーチェ・ディ・ランツァ

笑顔のまま魔族としての本能で闘うクラリーチェは、素早い動きと長いリーチに加え、トリッキーな必殺技を持つ。相手をほんろうできそうだ。

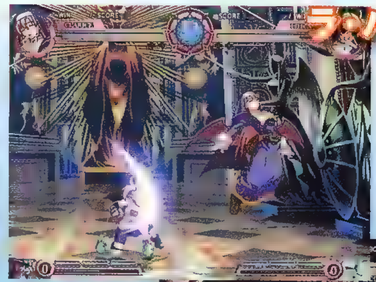
Text:KYO

キャラ性能解説

クラリーチェは、ジャンプの軌道が高く緩やかな半面、フロントステップや空中ダッシュは非常に素早く、緩急の付いた動きが可能なキャラ。その攻撃も、通常技は全体的にリーチが短めだが、必殺技のラ・グランフィアは非常にリーチが長い上に発生が早く、遠距離から瞬時に攻撃できる。

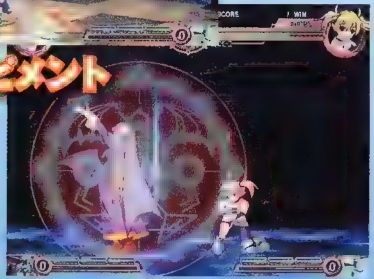
そのほかの必殺技は、相手の居る場所を切り裂く技や、空中から斜めに急降下する突進技などがある。リーチとスピードに技の特殊性を組み合わせれば、トリッキーな動きができそうだ。

使い魔を召喚して攻撃させたり、近くに居る相手の体力を吸収する、魔族の力を生かした超必殺技にも注目だ。



ラ・バレストラ

相手の居る場所を真空刃で切り裂く技。Cボタンで出すと、自身が相手の背後に瞬間移動しながら攻撃。



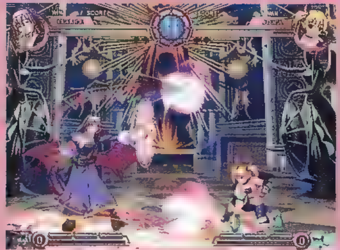
イル・ラピメント

一定時間、自分の周囲に魔法陣を展開する超必殺技。相手が魔法陣の中に居ると、その体力を吸い取って自分の体力を回復する。



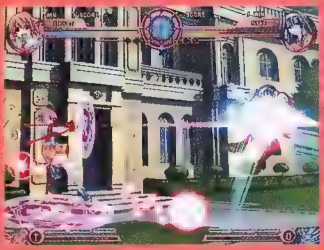
罪のアルカナ

サルヴァーチ



愛のアルカナ パルティニアス

緩やかに相手を追尾するロズ スフェラや、前方にレーザーを放つロズ トクソなど飛び道具を豊富に持ち、飛び　道具を跳ね返すロズ キクロスがあるため、遠距離戦を強化できる。本作では、打ち上げ、ふっ飛ばしのため中に、飛び道具跳ね返し能力が付加されるぞ。

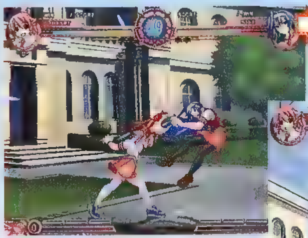


[illegible]具に加え、飛び道具を跳ね返す技を[illegible]

主要新要素紹介

スタンダードな性能を持ち、けん制技と対空技に優れたはぁと。通常技では、➡＋Cの斜め上をパンチで攻撃する技が追加。対空や空中連続技のつなぎに活用できそうだが、相殺判定が気になるところ。

超必殺技は、必殺きっくの強化版ともいえるすっごい必殺きっくが追加された。空中連続技の締めとして役立ちそうだ。



➡＋C

「あっぱー！」の声とともに攻撃。前作では無かったタイプの通常技なので期待大。



すっごい必殺きっく

急降下しながら攻撃する、必殺きっくの強化版。超必殺技だけに威力は抜群！



新しい愛の鉄拳でどかーんと決めるよ！

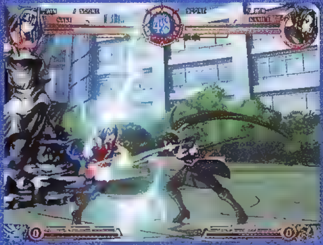
愛乃 はぁと

Aino Heart

Text:ケンちゃん

雷のアルカナ ヴァンリー

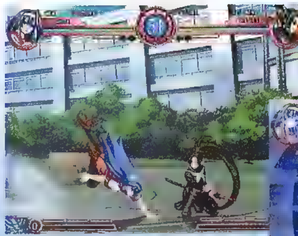
属性効果は前作と変わらず、フロントステップの出始めや打ち上げ、ふっ飛ばしのため中に相殺判定が付く。さらに、本作で追加されたアルカナブラストの効果中は、地上でガードすると相殺が発生するように。遠距離でのけん制と接近戦を強化できるアルカナだ。



相殺判定が付くフロントステップを生かした、接近戦での強引な攻めが雷の特徴。本作でもそれは可能か？

主要新要素紹介

基本的な性能に大きな変化は無く、本作でも扱いやすそうな冴姫。必殺技は移動技のルァハが追加されたほか、ブリューナクが空中でも出せるようになっている。超必殺技は、ブリューナクの強化版といえるエル・イードヴァルが追加。やはり空中でも出せるぞ。そしてクリティカルハートとして生まれ変わったガルフ・ダグザは、何と連続入力式に！



ルァハ

前方へ跳び込むように移動する新必殺技。相手を通り抜けることもできるぞ。



ガルフ・ダグザ

本作ではクリティカルハートに。1発ごとにレバーやボタンの入力が必要だ。



移動技の追加で攻撃の幅が豊富に！

廿楽 冴姫

Tsuzura Saki

Text:age

時のアルカナ アヌトゥパーダ

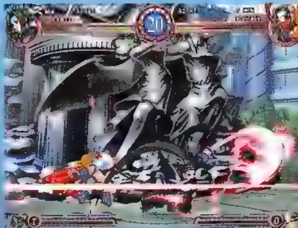
自身の分身を残しての攻撃＆防御や、相手の時間を停止させる技など、特殊な能力が多い時のアルカナ。前作ではその代名詞といえた無量光の意は、ヒット直後に一定時間、相手の時間を止める仕様になった　本作では連続技のつなぎに使うことになりそうだ



無量光の意は、ヒット直後に相手の時間を止める技に。追撃を研究すれば大ダメージを与えられそうだ

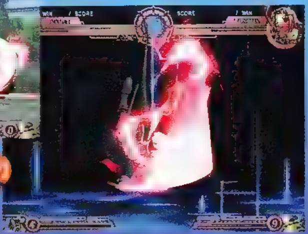
主要新要素紹介

功刀は体力を消費する点こそ変わらないが、自身を強化する技に変更。攻撃力が少し上がり、効果中は閻間が影宿（新技）、吐切が枯霊、天鎖が逝斬へと自動的に強化されるのだ。強化必殺技は使うと功刀の効果が切れてしまうが、どの技もかなり強力だ。超必殺技は枯霊、逝斬が強化必殺技になった代わりに、崩灯という新技が増えているぞ。



影宿（かげすぐ）

功刀の効果中に使える、閻間の強化版。突進力に優れた注目の新技だ。



崩灯（ほろび）

急降下しつつ相手を捕らえて攻撃する新超必殺技　空中連続技の締めに最適!?



生まれ変わった功刀で必殺技を強化！

朱鷺宮 神依

Tokinomiya Kamui

Text:KYO



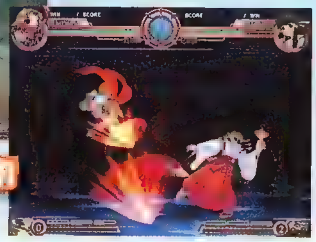
主要新要素紹介

新必殺技の滝登りは、バック転蹴りで相手を浮かせてさらに蹴り上げる2段技。対空技として期待できそうだ。また、超必殺技のこのは乱れ苦無の術、クリティカルハートのこのはすぺしゃると、空中技が増えているのもポイント。空中ダッシュはむささびの術のモーションを取り、より長距離を移動するようになっているぞ。



滝登り

バック転蹴り～蹴り上げの2段技。対空技のほか、連続技にも組み込めそう!?



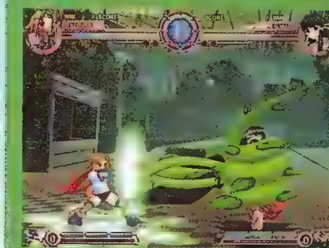
このは乱れ苦無の術

無数の苦無を投げる新超必殺技。空中連続技の締めに使えそうだ。

Text:フラン

樹のアルカナ モリオモト

自身の体力を回復できる技（動作）が特徴的な樹のアルカナ。超必殺技の養分吸収による体力吸収、アルカナフォース展開中の自動回復のほか、本作では打ち上げやふっ飛ばしのヒット時、アルカナブラスト中の通常技ヒット時に、体力が回復するようになっているぞ。



[illegible]



主要新要素紹介

コマを使った技や姉妹と力を合わせて攻撃する技に、より磨きがかかった舞織。新必殺技の月花の舞は、雪花の舞からの追加技。相手を引き寄せる技で、さらに追加入力で新超必殺技の雪月花の舞へとつなげられる。また、破魔の獅子吼や退魔の瑞鶴は空中でも出せるように。空中での動き方や空中連続技のバリエーションを増やせそうだ。



月花の舞

雪花の舞で伸ばしたひもを引き戻す技。相手を引き寄せる面白い性質を持つ。



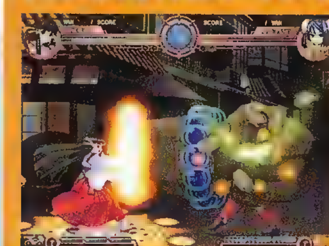
雪月花の舞

月花の舞から追加入力で出せる超必殺技。空中連続技の締めで役立ちそう。

Text:フラン

土のアルカナ オホツチ

[illegible]

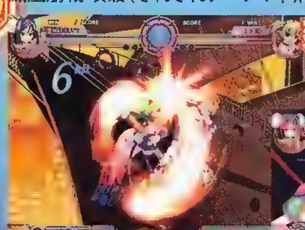


[illegible]



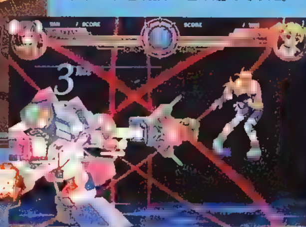
主要新要素紹介

新通常技のジャンプEは、左右の蹴り上げを連続で繰り出す技。連続技で重宝しそうだ。ふっ飛ばし（立ちE）は最大ため時の突進距離が大幅に長くなり、当てやすくなった印象。麒麟靠撃はクリティカルハートとしてリニューアルされ、前作からある大炮殲光のほか、鳳凰崩戟～鳳凰崩戟 噴破（それぞれゲージ1本消費）という追加技が増えているぞ。



[illegible]天炎舞

朱雀宝輪を連続で繰り出す新たな超必殺技。空中連続技に組み込めそうだ。



鳳凰崩戟 噴破

クリティカルハートは麒麟靠撃から派生。噴破まで決めると驚きのダメージに!

Text:がーくん

火のアルカナ ランゴン

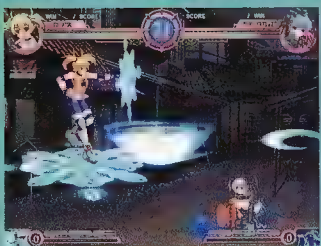
[illegible]



[illegible]

風のアルカナ テンペスタス

[illegible]



主要新要素紹介

リリカの特徴ともいえるアクセルスライドは、本作で派生技が大幅に増え、よりトリッキーな動きが可能に！　新派生技は、方向転換するラピッドターン、トルネードエッジに似たスクリューエッジ、スケートで地面を滑るブーメラングライドなど。一連の派生の中に同じ技を2回以上組み込むことはできないので、各種派生技をうまく組み合わせよう。



スクリューエッジ
新しいトリックで画面内を縦横無尽に駆け回る、おてんば悪魔っ娘リリカ。



クロスエッジタイフーン
アクセルスライドからの派生技を3回以上出した後に出せるクリティカルハート。



新しいトリックで相手を魅了しよう！

リリカ・フェルフネロフ

Text:伝説のオタク

闇のアルカナ ギーア

[illegible]



主要新要素紹介

通常技に多くの変更が見られるリーゼロッテ。特に、人形分離時の通常技が強化され、より多彩な連係が可能になったのはうれしいところ。

新技の中でひときわ目を引くのが、人形分離時に使える超必殺技のゲシクに背く血の楔。何と！　失った人形の体力を回復させられるのだ。人形を壊されてもフォローできるので、思う存分人形を酷使しよう。



人形分離時➡＋B
前方に小さくジャンプしつつカバンで攻撃。人形の攻撃は新しい立ちC攻撃だ。



ゲシクに背く血の楔
人形が倒されていても回復可能。愛する妹のためなら、お姉ちゃんは頑張れます！



姉妹の絆が織りなす連携はより深く！

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

Text:伝説のオタク

魔のアルカナ ディウー・モール

[illegible]



主要新要素紹介

杖状の自称魔王・ミケが顔で攻撃する通常技は、ほとんどがボタン押しっぱなしで性能変化。リーチが非常に長くなる上、⬉＋Aなどは攻撃判定が大きくなる。また、しゃがみCはレバー方向で攻撃位置が変化するぞ。そのほか、古のタリズマンの強化中は、超必殺技も性能アップ。クリティカルハートが強化中限定ということもあり、重要度は高そうだ。



⬉＋A（押しっぱなし）
これだけ顔がデカくなれば対空として信頼できる!?　早めに出すと強そうだ。



天地を焦がす魔界の劫火
頼子のクリティカルハートは、画面外に出てからオーラをまとってきりもみ突進！



より多彩になったミケの攻撃に注目！

安栖 頼子

Text:OYZ



Text:伝説のオタク

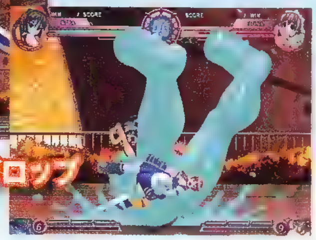
キャラ性能解説

投げ技のバリエーションが増えたきら様。大道寺バンカーバスターは、Aだとその場での投げ、Bだと横に進む移動投げ、Cだと対空投げになるように。そして、ついにレバー3回転のコマンド投げ、クリティカルハートのラストアルマゲドンドロップが! これは我々一般人に課された、きら様からの挑戦状に違いない。今からレバーを回す練習をしておこう。



大道寺バンカーバスター(C)

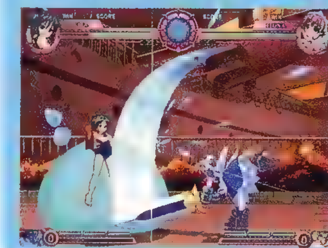
斜め上に上昇しつつ投げる対空投げに。進化したきら様の投げに死角は無い!



ラストアルマゲドンドロップ

これが業界史上初のレバー3回転コマンド投げ。フィニッシュシーンを激写!

水のアルカナ ニプトラ



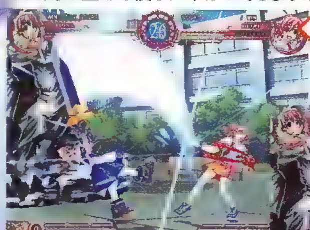


Text:age

キャラ性能解説

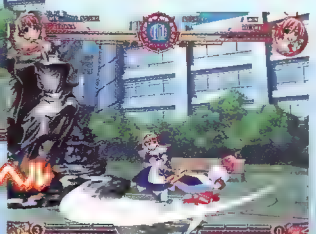
動きは遅いが、巨大な大剣によるリーチと威力に優れた攻撃が持ち味のフィオナ。ガード崩しに便利な中段の➡+Bは健在で、ジャンプ中下方向+Cはジャンプ Eに変更された。

また、新たに⬅+Cの上方に剣を振り上げる通常技が追加。振り上げた剣の重さで後ろに下がってしまうあたり、フィオナらしい技といえる。



⬅+C

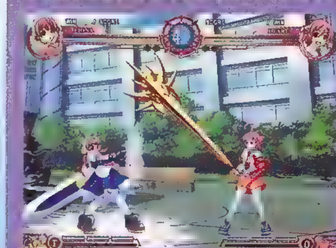
上方向に強そうな新通常技。空中の相手へのけん制や連続技のつなぎ用か?



ウィネブ・グルスヴッヘル

クリティカルハートは投げ技。グランディバイドと同様、追加入力で追撃できる。

鋼のアルカナ オレイカルコス



皆の心を射止めたのは!?

『アルカナ2』プレイインプレッション

待望の『2』を一足先にプレイできた本誌スタッフ。少しでもその興奮を伝えるべく、感想をご紹介。

OYZ

小さな体とボクっ娘という設定に萌え。お供の3体もかわいいし、完璧な仕上がりです。その上、トランプを絡めた必殺技の出し方を工夫すれば、今までに無いトリッキーな闘い方ができそう。やるしかないでしょ!

気になるキャラ　ドロシー

age

大剣が大好きな自分としては、新技が追加されたフィオナも気になるけど、やっぱり一番はゼニア! モーションやボイスなどがイイ感じにカッコいいし、戦杭を使った攻撃は使いこなすのが面白そうでいいね。

気になるキャラ　ゼニア

フラン

ペトラは独自システムのエーテルストックが面白そう。ストックを使えば銃撃が画面端で跳ね返ったりするし、いかにストックをためるか、ためさせないかがカギになるんじゃないかと期待。それと、ドリルはロマン。

気になるキャラ　ペトラ

伝説のオタク

大原さやかさんのおっとりとした口調や笑顔とは裏腹に、ハデな攻撃を繰り出す様子はまさに魔族。そんなクラリーチェさんは中〜遠距離戦が得意そうな印象でしたが、そんなことより私は彼女に甘えたいんだ!

気になるキャラ　クラリーチェ

ケンちゃん

エルザは聖水を投げるサンクトゥスと、その聖水を爆発させるベネディクトゥスの組み合わせで、多彩な攻めができて楽しそう、というか強そう(笑)。アルカナが17種類もあるので、組み合わせに悩むなぁ。

気になるキャラ　エルザ

カイゼルちくわ

クラリーチェとの対戦前演出で、ミケも含めた三者の会話があり……、頼子のいじけたセリフに胸キュンですよ先生。ほかのキャラたちの掛け合いも気になるじゃないのさ!? それとミケの顔、デカ過ぎ(笑)。

気になるキャラ　頼子

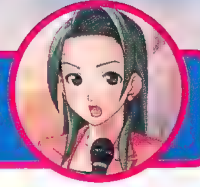
編集JK

これまで静止画でしか見られなかったキャラが、動いたりしゃべったりするのに感動! 特にお気に入りなのが、キャサリンの大阪弁。早く「どついたるっ♪」、「しばいたるっ♪」っと巨大ロボを動かしたいです。

気になるキャラ　キャサリン

アルカナSIGNALS!

今日も現場からこんにちは、兵藤です！　昨今は大崩壊レベルの寒い日が続いておりますが、ついに新聖女が出そろった『アルカナハート 2』方面の暖気は高まる一方かと！　今月も最新の情報と投稿作品をご紹介致します！



『2』の稼働まであと少し!?
アルカナGALLERYS！

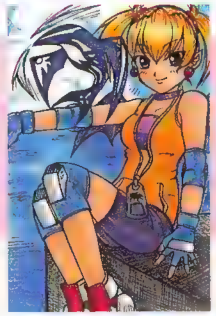
ついに全聖女が公開され、投稿作品でもどのキャラを描くか悩みどころ？　皆さんの愛があふれる秀作の数々、ご覧下さい！



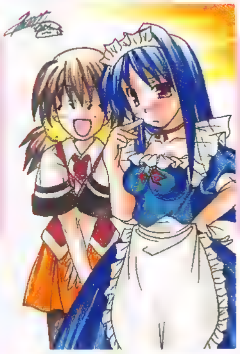
（東京都　よしみ君）
☆2月ということで、バレンタインの風景を。男子に渡す姿は、どうしても想像できませんが！



（東京都　良月君）
☆一生懸命の愛を込めた、大事な友だちへの想い味。愛の聖霊も微笑む、素晴らしいひとときです。



（東京都　柊かえでさん）
☆新聖女たちと出会っても、空と風が似合うリリカさんのスタイルは変わらないはず！



（東京都　上原キノ君）
☆ひそかに人気？　衣装取り替えっこシリーズ！　ヘッドドレスの位置など、実に違和感無し（笑）。



（東京都　有栖貴童君）
☆リリカさん＆ランゴン。両者の性格的にも、相性ピッタリな組み合わせのような!?



（福島県　深月君）
☆心の傷を超え、自らの意思で振るう力。影の主人公なのでは、という意見も多数!?

戦杭とペンギンの時代!?
新聖女☆通信

今月の新聖女投稿はゼニアさん一色！
そしてアルマシア人気も大変なことに!?



（福岡県　皐月トミイさん）
☆凍える地より来たるエージェント……。その隠れた内面の熱さとは、いかほど!?



（愛知県　桜朔紗迦さん）
☆氷のアルカナの冷色イメージが強いゼニアさん。このように、氷が溶け合うかのごとく似合うのです。



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆戦杭の上に小アルマシア（仮）が!?　あまり表情を変えずに戸惑うゼニアさん、ラブリーですね！



（愛知県　御影道行者君）
☆ゼニアさんもさることながら、アルマシアへのファンコールも多数！　聖霊では初のアイドル的存在となるかも……!?

続投に向けての
応援待ってます♡



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆新作出演のオファーがまだなんですけど……。当方では嘆願書なども歓迎しております!!

『アルカナハート 2』メインキャラのC.V.情報入手!!

今回はエクサム様からのご厚意により、『アルカナハート2』で活躍する17人の聖女たちの、それぞれの担当声優さんのお名前を入手致しました！

ご覧の通り、新聖女には現在も幅広く活躍中の声優さんから、気鋭の新人声優さんまで、いや応なしに期待が高まるメンバーが集結！　ここは稼働前に、各声優さんの出演作品で声のイメージを確認してみては!?

ペトラ	井上 麻里奈	はぁと	高橋 美佳子	リリカ	仁後 真耶子
キャサリン	又吉 愛	冴姫	志村 由美	リーゼロッテ	本多 陽子
ゼニア	清水 香里	神依	平田 宏美	頼子	伊月 ゆい
ドロシー	小林 ゆう	このは	吉田 真弓	きら	網掛 裕美
エルザ	三宅 華也	舞織	土谷 麻貴	フィオナ	山本 麻里安
クラリーチェ	大原 さやか	美凰	滝田 樹里		

コミック版『アルカナハート』どっかーんと連載スタート！

ドラマCDに続き、『アルカナ』が他メディアへ展開!!　月刊コンプエース（角川書店）にて、現在発売中の3月号より、コミック版『アルカナハート』が連載開始です！

著者は月刊少年ジャンプで格闘ラブコメ『たたかえ!たらんてら』を連載していた、葉生田采丸先生。ゲーム大好きで元ゲーセン店員という先生が描くキュートな聖女たちの活躍を、ぜひ、お確かめ下さい！



あるかなひみつメモ　「アルカナSIGNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

beatmaniaⅡDX 15 DJ TROOPERS

beatmaniaⅡDX 15 DJ TROOPERS
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日：2007年12月(稼働中)
■使用基板：—

ⅡDX軍人のみんな、日々のトレーニングは順調かな？　今月もすべてのヘタッピを救済する「ARCA'S BEAT CAMP」に貴方の選曲を助けるNICEなフローチャートと面白企画満載でお届け!!　よもやまトークコーナー「Military Splash」もお見逃しなく!!

Text/ハメ風。&花田

ARCA'S BEAT CAMP

他ゲープレイヤーをデラヘタッピシンドロームから解放する体当たり企画第二回!!
HI-SPEEDオプションの使い方を覚えて、迫り来る困難に「VICTORY」するんだ!!

今月の入隊希望者



DJネーム　KOEDO

『Virtua Fighter 4 Final Tuned』闘劇覇者。ⅡDXをも制覇するために入隊を決意!?

まずはTUTORIALから!

花田　今回は悪役代表のKOEDO様に来ていただきました!!　で……、このゲームやったことある？

KOEDO　実はbeatmania、昔結構やってたんですよ。ⅡDXの方はちょこちょこだけど、どうせいけるっしょ？　なんたって天才だからね!!

花田　言ってくれるじゃんよ。ま、でもとりあえずは基本のおさらいということで、まずはTUTORIALでその天才的なプレイを見せてくれや。

KOEDO　この天才にまっかせなさい!!



経験があるためか、すでに基本となる技術はバッチリなKOEDO様。流石は(自称)天才ゲーマーといったところ？



「このくらいだったら余裕っす。もっと難しいのやらせてくださいよ！」強気の発言を裏付ける才能が憎らしい。しかしTUTORIALは本当に余裕でクリア!!　講師一同キレそうに。

TUTORIALモードのおさらい

TUTORIALを通じて学べる基本テクニックをここでおさらい!　これらの知識は『ⅡDX』をプレイするうえで必要となるので絶対覚えるべし!!

①指固定配置がなにより大事!!



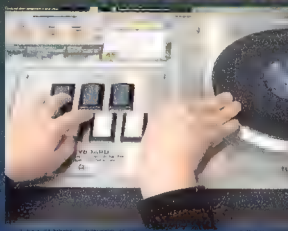
鍵盤の左半分を左から薬、中、親、右半分を左から親、中、薬で担当し、真ん中の黒鍵盤はたたきやすい方の手で取る。スクラッチと逆の手がオススメだ。

②スクラッチと鍵盤の同時押し法



スクラッチとスクラッチに近い鍵盤が同時に降ってきたら、スクラッチを担当していない手で鍵盤をカバーしたい。スクラッチ自体は小指で弾いて取ろう。

③連続スクラッチテクを磨け!!



スクラッチが連続で降ってきたら、指先での"押し"と"引き"で交互に取ること。短い間隔で同じ方向に入力しても、反応してくれないことが多いのだ。

一気にSTANDARDモードまでステップアップ!!

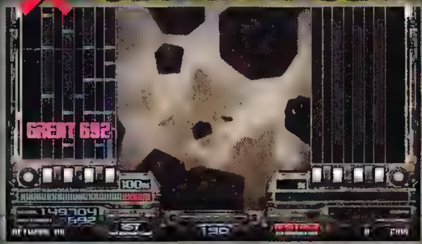
ハイスピードの選び方



選曲画面でスタートボタンを押してオプション選択画面を出し、一番右側の鍵盤で0.5ずつ上昇(5.0の次は解除される)。また、楽曲プレイ中にスタートボタンを押しながら白鍵盤を押せば0.5減少、黒鍵盤で0.5上昇する仕組みだ。

まずはBPM150程度の曲の場合

× One more SET!



「何コレ？　譜面が詰まりすぎてて意味わかんないんですけど」VF業界随一と言われる反応速度でも、HI-SPEEDオプション無しではなかなかにプレイしにくそうな印象。

HS3.0をつけると

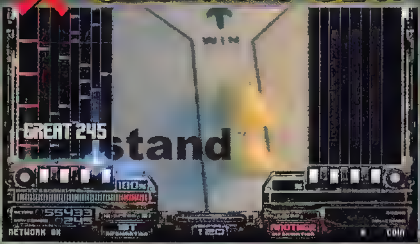
○ VICTORY!



HI-SPEED3.0を適用してみると……。「おぉ、これなら見えるわ。疾風陣からの二択と比べりゃ余裕!!」BPM150程度の楽曲は数が多いので、これを基準にHI-SPEEDを定めるべし!!

次は遅めのBPM120程度の曲の場合

× One more SET!



「うぉーさっきのよりさらに詰まってるよ無理無理!」BPMが遅くなれば、当然オブジェの落下速度も遅くなる。つまり、BPM120の方がBPM150の譜面よりも詰まって見えてしまうのだ。

HS3.0をつけると

まだつまってんよ!



「HI-SPEEDをさっきと同じ3.0にしてみたものの、まだまだオブジェがつまってんよ!」元が遅いんだからHI-SPEEDを同じにしたってまだ遅い。算数してくださいよKOEDO様。

HS4.0にしてみると

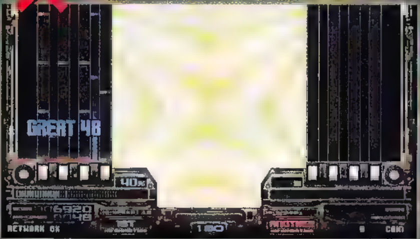
○ VICTORY!



「あれ？　HS4.0にしたらめちゃくちゃ見やすくなったぞ？　あ、遅い曲にはその分HSを上げればいいのかっ!」ご名答ですKOEDO様。BPM150に対してのHSを基準とすると、BPM120には+1.0ほどHSを上げるのが一般的である。

最後にBPM180以上の曲の場合

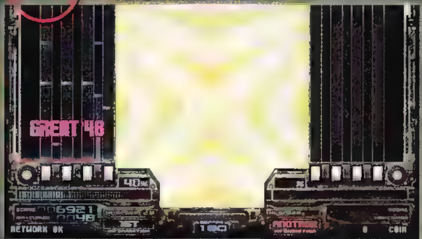
× One more SET!



「とりあえずHI-SPEED3.0……ってうわ何コレ!　落ちてくるの早すぎ!」超反応がウリのKOEDO様ですが、残念ながら算数は不得意のようです。

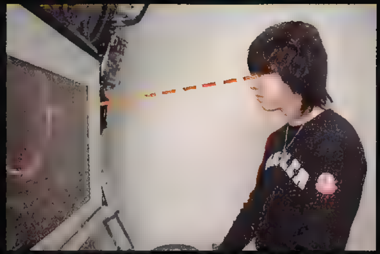
HS2.0にすると

○ VICTORY!



「お、2.0なら丁度いいや……まぁ俺は3.0でも余裕で見えるけどね!」認識しやすい落下速度は人それぞれなので、みんなもいろいろ試してみよう!!　あと寝言は寝てから言え。

目線はどこにおく？



画面のどの位置を見ているかで、推奨HI-SPEEDも変わる。画面の上の方を見ている人は早めが、判定ライン付近を見ている人は遅めがオススメ。ちなみにKOEDO様は点線の辺りを見ていました。

After Beat Camp

花田　いやいや、お疲れさま!!　気付いたらHI-SPEEDの設定も完全にマスターしたみたいだな。

KOEDO　そんなん天才ゲーマーの俺にかかれば一瞬の出来事ですよ！　マジ余裕！

花田　最初は「見えねえ！　できない！　できない！」とか言って手を止めてた癖によく言うよ……。

KOEDO　いや、あれはHI-SPEEDの設定がちゃんと分かってなかったから見えてなかっただけなんで。設定分かってからはうまかったでしょ？（笑）

花田　確かに！　自分に合ったBPMごとのHI-SPEEDの設定ってのは、上達するうえではかなり重要な要素になってくるからねぇ。今回のトレーニング、ちゃんと役に立ったでしょ？

KOEDO　立った立った！　今は知略の時代だからさ、音楽ゲームでも格闘ゲームでも知識が無いとダメじゃん？　なんたって俺はVFのすべてのフレームを熟知してあらせられるからね。天才。

花田　……あとは算数の話になってくるけどな！



「HI-SPEEDを覚えた俺に敵はねぇ!!」素晴らしい寝言とマイケル顔負けの笑顔が眩しいKOEDO様でした。

VICTORY!

あなたは何タイプ?
タイプ別オススメ楽曲フローチャート

選曲に悩むEVERYONEのために、このオレ、マイケル・ア・ラ・モードがNICEなフローチャートを作ったぜ。たどり着いた先が、キミにピッタリな曲ってワケさ。それじゃ、Let's Enjoy ⅡDX!!

START!
キミが始めたのは「beatmania ⅡDX」からかな?
→ やったことない → 俺と一緒に楽しくSTUDYしようぜ!
→ もっちろん! → OK!!
→ [illegible]からやってるよ → Oh Yeah!!



OK!! 軍人生活、ENJOYしてるかい?
→ 日々訓練であります! → Great!!
→ 自分バンピーなもんで → I See!

Great!! でもさ、トレーニングって結構キビしいよな?
→ [illegible]であります! → Awesome!!
→ 他人には癒されたい…… → Well!!

Awesome!! それじゃあ、戦場に持っていくとしたらどんなWEAPONを選ぶ?
→ ダンボールで十分 → ⑤へ
→ 安全第一! 簡単一発! → WARNING!!

Oh Yeah!! そんなキミって実は懐古主義だったりするのかい?
→ 新しい物好きです! → I See!
→ レトロ大好き! → ってことは

I See! ってことは、世の中の流行には敏感なのかな?
→ ミーハーですが…! → Well!!
→ 流行についてけない → Oops!!

Well!! じゃあ、キミも"萌え"ってのがお好みなのかい?
→ やっぱりメカ(戦艦)? → WARNING!!
→ 萌えですが何か? → Good!!

WARNING!! 前方に敵機を発見したぜ。撃つならどっちだ?
→ [illegible] → ⑥へ
→ [illegible] → Excellent!!

ってことは、あのころの感動が忘れられない……。そうだよな?
→ そのころって何だっけ? → Oops!!
→ 思い出すと涙が…… → ①へ

Oops!! もしかして、キミってお年寄りってヤツなのかな?
→ [illegible] → Good!!
→ 速い譜面が見えないのじゃ → ②へ

Good!! じゃあ、キミの萌えるポイントっていうのを教えてくれるかい?
→ カッコイイ男性が好き♪ → Excellent!!
→ かわいい女の子大好きっス!! → ③へ

Excellent!! それってつまり、鍵盤を華麗に操る男性にクギヅケってことかい?
→ [illegible] → ⑦へ
→ [illegible] → ④へ

① へ　② へ　③ へ　④ へ　⑤ へ　⑥ へ　⑦ へ

血液型で占うベストミュージック

どの曲で遊んだらいいのかなぁ……?」そんな迷える子羊ちゃんたちに送る血液型占いのコーナーです。根拠とか気にしちゃダメですよ～?

A型の貴方
switch／DAISUKE ASAKURA ex.TЁЯRA

控えめな貴方ですし、何かと嫌なことも多いのではないでしょうか? そんな貴方には"switch"がオススメ♪ ☆11とは思えない高難易度二重階段を華麗に繋げば、モヤモヤした気持ちも簡単スイッチ★なんてったって、Aは浅倉大介さんのAですから。

O型の貴方
MAX LOVE／DJ YOSHITAKA feat.星野奏子

ストレートな貴方にはこの"MAX LOVE"がイチオシ♪　八分間隔メインの光らせやすい譜面とラブリーな歌詞が、貴方を元気一杯にしてくれちゃうでしょう。ラッキープレイスは58～65小節間のスクラッチ地帯。要所の細かい階段には気を付けて。

B型の貴方
Darling my LUV／DJ Yoshitaka feat.B-Agents

一途な貴方にピッタリなのはズバリ、"Darling my LUV"です。切ないライムとメロディ、ヘヴィでダンサンブルなR&Bサウンドは、必ずや貴方を虜にしちゃいます。連続スクラッチと縦連打の応酬に挫けないで。途中閉店にも笑顔で臨みましょう。

AB型の貴方
REMINISCENCE／jun with Alison

自分をきちんと表現できていますか?　確かに本心は伝えにくいもの。けれど、そんなときは"REMINISCENCE"をやり込んでみましょう。いつもと違った歌詞が聞こえてきたら、それが作戦決行の合図なのです。ラッキーオブジェは左側の黒鍵盤。

①にたどり着いた貴方には

2 tribe 4 K/Remo-con

トライバルでレトロなサウンドと、サイケでシュールなムービーはまさしく五鍵盤チック!! タイトルも初期beatmaniaに収録された"ある楽曲"の流れを汲んでいる……のか？ とにかくマニアックで癖になる良曲だ。

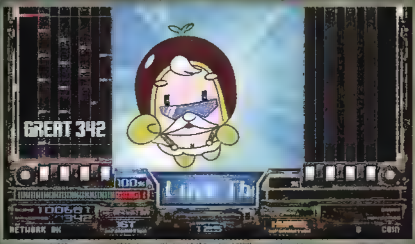


服装が民族衣装ではなく何故かスーツだったり、帽子の上に乗って移動していくシュールなムービー。ラストでは一瞬だけだが、スーツ姿がビシっと決まったところが見れるぞ。

②にたどり着いた貴方には

エコ爺/Y&Co.

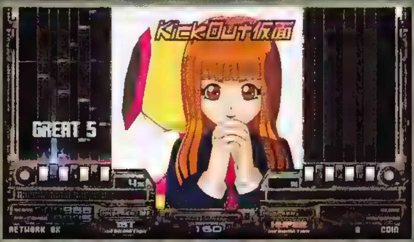
ユーロメーカー代表、Y&Coこと横田商会が打ち出したのは、地球に優しくプレイヤーにも優しい（難易度的な意味で）エコ路線。80年代のユーロをコミカルかつキャッチーにリサイクルしてしまうY&Coの手腕は流石の一言!!



エコに協力するためには、服すら着るのをためらってしまうエコ爺さん。ムービー中には歌詞も表示されるので、是非とも覚えてみんなでエコロジープレイヤーを目指しましょう。

③にたどり着いた貴方には

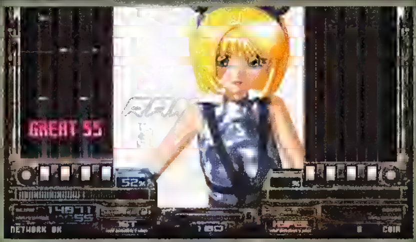
Kick Out 仮面/上野圭市(aka. Babyweapon, DJ SWAMI)feat.星野奏子



きゅぴきゅぴなサウンド＆ムービーが、キミの脳味噌を桃色ビームで染め上げる!! それにしてもKick Out 仮面たんのデザインって、亀の甲羅によく似ているような……。

萌えといったらこの曲は外せない!! ノリノリポップサウンドに電波な歌詞とムービー、打鍵感が心地よい譜面と、癖になる要素が満点。まさに極上ハマり系歌モノポップといえよう。上野圭一＆星野奏子タッグ、恐るべし!!

satfinal/RAM



RAMレイヴシリーズの看板娘といえば、やっぱりアクティですよね!! 『DJ TROOPERS』仕様ってなワケで、迷彩服に衣替えしたアクティの萌え～なお姿をしっかり拝むべしッ!!

『IIDX』が誇る萌えキャラといえばそう、アクティにほかならない!! そしてアクティといえば、レイヴサウンドの雄、RAMであろう。八分メインの譜面はたたきやすいが、BPMが速いのでムービーを見る暇はないかも!?

④にたどり着いた貴方には

Dazzlin' Darlin/HHH

『IIDX』シリーズで活躍するイケメンダンサーといえば、Dai氏を置いてほかにはない！ 八分間隔で迫る同時押しメインの譜面構成も、ブチアゲサウンドにノリながらたたいていけば自然と光る。AAAが見たい人はぜひ！

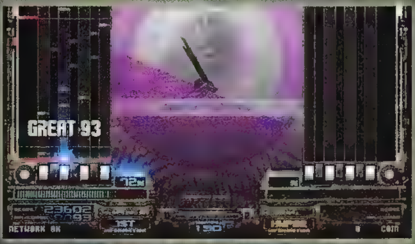


メンシングムービーといえば『IIDX』最高のブチアゲユニット、HHHのDaiの得意技!! セクシーでエロティックなダンスに気を取られて、鍵盤やスクラッチをおろそかにしないように！

⑤にたどり着いた貴方には

高高度降下低高度開傘/Dr. Honda

なぜにダンボールなのか？ それは、本田晃弘氏がメタルギアシリーズの作曲家として活躍されているからである!! ヘヴィなリズムから荘厳な音色への転調は、敵地潜入時の緊張感や開放感を喚起させてくれるだろう。



高高度降下低高度開傘とは通称"HALO"（High Altitude-Low Opening）と略称されており、高空を飛行する航空機より降下し、低高度で開傘して敵地に潜入する軍事用語なのである！

⑥にたどり着いた貴方には

Digitank System/DJ Mass MAD Izm*



前号で過去最大級のスクラッチと触れたが、枚数を調べてみたところなんとその数264枚！ 前作までは"Watch out!!"の251枚が最大だったので、スクラッチ枚数王座に輝いたのだ。

赤い円盤の連なり、それはあの悪名高きデジタル戦車の侵攻にほかならない！ 撃破のコツは、スクラッチを回し過ぎないこと。BADが出てしまったら、一旦スクラッチを止めておき、一小節分休憩してから回し直すといい。

⑦にたどり着いた貴方には

avant-guerre/Osamu Kubota



ピアノをフィーチャーした楽曲は数あれど、ピアノ演奏をフィーチャーしたムービーは初の試み。鍵盤上を舞う美しい指先の軌跡は、全てのビーマニストが目指すべき姿といえよう。

鍵盤を這う指先が華麗な旋律を奏でる……。『IIDX』が誇る至高のピアニスト、久保田修のピアノソロ。それが"avant-guerre"だ。ズレたオブジェやBPM変化に対応するには、キミ自身もピアニストを演じきるしかない。



DJ YOSHITAKAの Military Splash

DJ Yoshitaka氏を案内役に向かえ、『DJ TROOPERS』に関するさまざまなゲストをお呼びしてトークを繰り広げていただく本コーナー。2回目の今回も、いろんな話が飛び出したぞ！

IIDXを担う二人が堂々登場！ それぞれの新曲を語り尽くす！

Yoshitaka（以下Y） 皆さんこんにちは！ 始まりましたdj Yoshitakaの「Military Splash」第2回。今回はbeatnation recordsより、この男たちが来てくれました。まずはRyu☆君でーす。

Ryu☆（以下R） ありがとうございます。

Y そしてkors k君でーす。

kors k（以下k） よろしくお願いします。

Y 今日は二人にいろいろ話してもらいますよ！それでは早速、今回も大活躍の『DJ TROOPERS』ですが、まずはkors k君の「evergreen」という曲から男の意気込みを聞いちゃおうかな。

k ……それが全然無くてですね。

Y あれ、特に無い感じ？（笑）

k いや、コンセプトが迷彩って決まる前、『GOLD』が終わった時からやりたいと思っていたものがあって、『DJ TROOPERS』の開発が始まる前から曲を作ってたんですよ。それで、次は緑だろうと勝手に予想してて。そしたら迷彩っていうコンセプトに決まってたんですよ。

Y おっ！ 半分は合ってるよね。

k まあ遠からずということで（笑）。

Y これも最近ハマリ気味のジャンルなのかな、kors k君は。よくこっち系の音出してくるなっていう気がするんだけど。

k 最近は常に聞いてる感じですね。

Y なるほど。じゃあ自然体のノリでできた楽曲みたいな？

k そうですね。何も考えないで好きなことやったという感じです。

Y 僕も好きなので、ロケテストにも出したんですよ。これまた映像がいい感じなんですよね。

R あの映像はいいですね～。

Y 映像が曲と合っていて、非常に相乗効果をもたらしてるんじゃないかと思いますよ。ではRyu☆君。ハンズアッパー HHH（トリプルエイチ）の「Dazzlin' Darlin」にいきますか。

R Daiちゃんが名付け親ですね。「So Fabulous !!」もそうなんですけどね。

Y かなり遊びやすい曲に仕上がってますね。いつもながらのキャッチーさは健在のまま、何だか新しい試みをしつつみたいな。すごいステップアップ感を感じるわけですが。

R ボーカルは随所にツッコまれる感じなんですけど（笑）。

Y 「Dazzlin' Darlin」ってどういう意味？

R まあ「キラキラした愛しの君」っていう意味らしいですよ。Daiちゃん的に。

Y なるほど、こちらもロケテストから出させてもらっていますが、二人はもうIIDXシリーズを担うクリエイターといっても過言ではないね。

R 意外にIIDX歴は長いですしね。

k 長いですね。

Y だって僕より長いですよね。『4th』からですから。

R まあ『4th』～『9th』までちょっと空きましたけど。

Y その間に力を溜めつつみたいな。二人ともアンダーグラウンドでパワーを付けていたっていうのがミラクルだよね。それでは次に、UK HARDCORE「Rising in the sun（original mix）」。これはKONAMI MUSICフルのオリジナル楽曲だったんですよね。

k そうですね。「Rising in the sun（Breaks mix）」というタイトルで。

Y それで、KONAMI MUSICフルの方へ先にリミックスとして出して、『DJ TROOPERS』でオリジナルを出したと。最初のバスドラのカチ上げがいいよね。あれを聞いたときに、このバスドラすげーなって思ったんだけど、あれを入れてるときの気持ちは？

k とりあえず、ゲームが始まるぜっていう感じを出そうと。でもゲームセンターで聞くと、キックが大きすぎたかなっていう反省点もあり。

Y いやいやそんなこと無いですよ。

k そしてこの曲はちょっと逸話がありまして。

Y おーっと！ そういうのを待ってました！

k 「Breaks mix」を作るときにHDDを新調しまして、しばらく溜めておいた曲たちを全部そのHDDに入れておいたんですよ。そしたら買って2週間でHDDが飛びまして。

Y あぁ～、それはつらいね。

k その中に「Rising in the sun」も入っていたんです。だからボーカルもキレイサッパリ消えてしまいまして、実は新録なんです。

Y なるほど。じゃあ記憶を頼りに一から作り直したわけですね。

k 自分の曲を耳コピしつつ（笑）。

Y あれって勢いで入れたアルペジオとか、細かくて早いアルペジオとか大変だよね。

R それで再現できないとイライラするんだよね（笑）。

k でも「original mix」は、あれはあれで自分でも気に入ってますよ。

Y kors k君自身としては、「evergreen」と「Rising in the sun」はどっちが気に入ってる感じ？ どっちも気に入ってると思うけど。

k 僕はやっぱりハードコアが好きなので、「Rising in the sun」の方が自分では気に入ってますね。

Y 二人はどっちもキャッチーなんですけど、それぞれメロディーに住み分けができているように思うんですが、そこはお互い被らないように意識してるんですか？

k 僕は全くしてないですね。

R でも基本僕らって被らないでしょ。でも「SigSig」出されたときには「おーっと！」って思った（笑）。



新メンバーVJ Halkaを加えての新生HHH。ノリノリでプレイできる『Dazzlin' Darlin』は、楽曲はもちろんムービーも思う存分楽しめるのでぜひ一度プレイしてみよう。

RYU☆

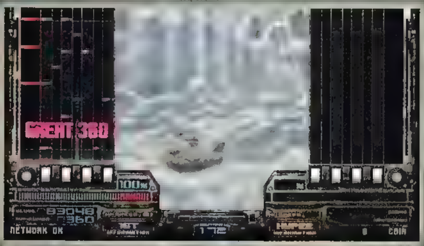
個人での楽曲制作のほか、Dai氏、VJ Halka氏とともにユニット「HHH」を結成している。この日は徹夜明けだったそうで、バスの中で眼鏡をかけたまま目薬をさしたとか。

KORS K

しなやかな音から重厚感溢れる音まで巧みに操り、その独特のボーカル処理は「kors kしか出せない」とRyu☆氏、DJ Yoshitaka氏共に絶賛。だが、本人は意識していないとか。



Y 「SigSig」ね。kors k君にはまた「SigSig」みたいな曲もやってほしいですね。
R ぜひぜひ。
k そういえば、朱雀のあのピギャーて音は何の音なんですか。
Y あれですね。ギターの音なんですね。
k ずっと気になってて。
Y あれ、朱雀っぽいよね。
R すごくキャッチーで、鳴った瞬間だれか分かるっていう。これすごく大切ですよ。
Y では次ですが、Ryu☆君は何と今回エクストラステージに青龍がありますね。
R バレバレですけど入れさせていただきました。
Y 「Time to Air」。これはどういう意味？
R TROOPERSっていうことで、軍モノというかそういうタイトルを付けたいと思っていて、空軍じゃないですけど、空に羽ばたくような開放的な感じに。
Y なるほど、飛びたい気持ちがこもっている「Time to Air」というわけですね。
R 実験的にキャッチーさをちょっと減らしてみていて、1回聞いただけでは「あれ？」って思うかもしれないんですけれど、2、3回プレイしてもらえれば「あれ？　飛んでる？」みたいな（笑）。
Y では、ここでお二人に質問なんですけれど、『DJ TROOPERS』で自分の曲以外で気になる曲やアーティストはいます？
R 僕はもう「Kick Out 仮面」ですね。とにかくあれがホントビックリで。
Y 僕も上野さんと一緒に仕事して、すごい楽しかったですよ。
R あれってどういう経緯なんですか？



kors k氏の「Rising in the sun（original mix）」は、KONAMI MUSICフルで配信されている「Breaks mix」と一味違う曲に仕上がっている。聞き比べてみるのも面白いぞ。

Y あれはですね、まずデモが何曲か送られてきて、今回のほっしー自体のコンセプトが「今までに無い感じに仕上げよう」っていうことで、あの曲が一番かつて無いものになるのではないかと思い、これでいくしかないと。そして作詞が上がってきたときにはもう最強でしたね。きゅぴきゅぴっていう文章が、ワードの堅い文章で「きゅぴきゅぴ」って書いてありましたから（笑）。
R 稼働し始めて、自分の曲の音が気になって見に行ったときに並んでると、やたらと……。
Y 「仮面！　仮面！　仮面！」ってね。
R おっとー！　だれ？　みたいな（笑）。あれは衝撃的でしたね。
Y もう一つ選んだ理由として、今までのⅡDXシリーズの中で無い楽曲だなっていう感じがして。いろいろ歌モノはありますけれど、新しいフィールドを築けるんじゃないかなと。お客さんにも受け入れられているみたいなので、シリーズ化していくかもしれません。
R ホントあれはいいです。今ちょっとDaiちゃんと、ぜひとも星野さんの曲をHHHでリミックスでやりたいなって話をしてるんですよ（笑）。
Y なるほど、じゃあ「MAX LOVE」をHHHでリミックスさせてくれみたいな？
R 「MAX LOVE」か、もしくは「Kick Out 仮面」。「Kick Out 仮面」はDaiちゃんがすごい気に入ってるんですよ。「MAX LOVE」もやりたいんですけど、あの曲を自分がリミックスしてもカラーがあまり変わらない気もするんですよね（笑）。
Y でもあれは大変だったんだよ。
R どこが大変だったんですか？
Y メロディの後ろでずっとメロディが鳴ってるんですよ。シンセのフレーズがメロディアスにずっと動いていて、歌もメロディが止まらずに鳴ってるっていう感じだから、そのバランスが大変でした。
R なるほど。それにあの曲、ちょっと長めですよね。あれはどうしてですか？
Y あれは僕の新しいコンセプトで、「サビ長い」っていうのをやってみたかったんですよ。逆にAメロとBメロは尋常じゃないくらい短い。だから、「MAX LOVE ～ずっとサビでいさせて～」みたいな（笑）。HYPERなんかも難易度は低いんですが、ノート数が異常に多いんですよね。
R でも、疲れないっていう。
Y 基本8分で、16分が少ししかないので、やりやすく仕上がっていますね。まあその話はさておき、kors k君はいかがですかね。
k そうですね。dj TECHNORCH君とか。
Y あぁ～キテますねー！　「MENTAL MELTDOWN」。
k 彼の音楽の趣味と僕の音楽の趣味がすごく合うんですよ。それで、尊敬しているアーティストが一人ドンピシャで同じ人がいて、その人っぽい音を彼がやってたんですよ。それを聞いたときに、ホントにその人がやってるんじゃないかっていうぐらいの衝撃を受けまして。
Y あれは僕も衝撃を受けましたね。さて、今ノリにノッテる二人ですが、最後に今後やりたい曲のジャンルは？
k ユーロビートをやってみたいですね。
Y いいですね。それはkors kていう名前でユーロビートをやりたいと。
k 頑張ります。
R 自分はキャッチーなメロディは外さない方向のやつと、それ以外としては艶やかなしっとり系をやってみたいですね。Yoshitakaさんは？
Y リミックスやりたいね。お互いの。
k コラボレーションとかいいですね。
R Yoshitakaさんとは無いですよね。kors kはリミックスがあるから一応やってますけど。
Y 次はこうした他愛も無いアイディアを一つひとつ実現していくⅡDXにしていきたいと思うので、お二人とも今後ともよろしくお願いします。ということで、Ryu☆君とkors k君でした。ありがとうございました。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

新年一発目のANAです。2008年は近年まれに見るほど、数多くの期待の新作が登場とあって、ニュースでもいろいろと騒がせてくれそうです。そんな新年初ニュースは開催直前のAOU2008のニュースからです。

Event

「AOU 2008 アミューズメント・エキスポ」開催迫る!!

http://www.aou.or.jp/04/expo/expo2004.htm



TOPICS. 1
『クイズマジックアカデミー５ AOU2008 アミューズメント・エキスポ特別杯』
主催：KONAMI/開催日：2月16日（土）/場所：コナミ・デジタルエンタテインメントブース

TOPICS. 2
『湾岸ミッドナイトマキシマムチューン3 首都高最速決定戦2008 in AOU』
主催：バンダイナムコゲームス/開催日：2月16日（土）/場所：バンダイナムコゲームスブース

TOPICS. 3
『クレーンゲーム選手権全国決勝戦開催』
主催：AOU/開催日：2月16日（土）/場所：特設ブース

2月15日（金）～16日（土）の二日にわたり千葉・幕張メッセで『AOU 2008 アミューズメント・エキスポ』が開催される。ゲームメーカーが新規のゲームや商品を全国のゲームセンター経営会社や個人経営者へプレゼンテーションするのがこのイベントの趣旨だ。また、一般公開日は2月16日（土）のみとなっている。16日はさまざまなイベントが開催されるので、各ホームページなどで確認してほしい。

PRESENT!

社会法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会様より「AOUアミューズメントエキスポ2008招待券（一般公開日のみ）」を5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は97ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。なお、このプレゼントのみ締め切りは2月8日（金）必着となります。

主な出展タイトル

メーカー名（50音順）	出展予定タイトル
(株)AMI	ブレイブルー
	怒首領蜂大復活
(株)エクサム	アルカナハート2
(株)SNKプレイモア	サムライスピリッツ閃
	THE KING OF FIGHTER'98 ULTIMATE MATCH
(株)カプコン	戦国BASARA®X
	Fate/unlimited codes
	ストリートファイターⅣ
(株)コナミデジタルエンタテインメント	クイズマジックアカデミー５
	pop'n music 16 PARTY♪
	HORSERIDERS
	アクション刑事
(株)スクウェア・エニックス	LORD of VERMILION
(株)セガ	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007
	MELTYBLOOD Actress Again
	UFOキャッチャー８
(株)バンダイナムコゲームス	太鼓の達人11
(株)バンプレスト	機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム

Event

『ワンダーフェスティバル2008［冬］』開催

http://www.kaiyodo.co.jp/wf/

来る2月24日（日）、東京国際展示場（東京ビッグサイト）にて『ワンダーフェスティバル2008［冬］』が開催される。毎年約4万人もの集客を誇る「世界最大の造形の祭典」だ。

内容としては「ガレージキット」の展示・販売、メーカー（企業）出展、個人単位のフリーマーケット、生産の相談や造形素材の実演、そして今ではすっかり『ワンフェス』の目玉の一つとなったコスチュームプレイヤーによるコスプレなどがある。

また、99年夏より、ワンダーフェスティバルの公式レーベルとして発足した『ワンダーショウケース』選定アーティストの発表や作品の先行販売も行われる予定だ。

一般参加費は2,000円（公式ガイドブック付/小学生以下無料）。





造形メーカー海洋堂が主催。マスコットキャラクターは水玉螢之丞さんデザインの「ワンダちゃん」と「リセットちゃん」。

Event

『ラブ・アップ！ ジョイポリス'08』開催！

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリスでは、2月9日（土）～3月14日（金）の間、バレンタイン＆ホワイトデーイベントとして、『ラブ・アップ！ ジョイポリス'08』を開催！

アトラクション1回の利用ごとにもらえるラブチケットを指定枚数集めてガラポン抽選にチャレンジしよう。ホテル宿泊券や映画鑑賞券など豪華賞品ゲットのチャンスだ！　また、館内にはフォトスポット「ラブ・ハート」が出現。ラブラブな記念写真を撮っちゃおう！　さらに、ディッピンドッツアイスクリームにスゥイートな期間限定フレーバーが登場！　カップルはもちろん、家族や仲間を誘って遊びに行こう！



フォトスポット「ラブ・ハート」で記念写真を撮ろう！　※画像はイメージです。

PRESENT!

セガ様より東京ジョイポリスイベントのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は97ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

カップル限定イベント「恋愛警察」登場！

http://www.namja.jp/

「ナムコ・ナンジャタウン」では、バレンタイン・ホワイトデー特別企画『恋愛警察（レンアイケイサツ）』を2月9日（土）～3月16日（日）まで開催します。携帯電話を片手に、施設内のアトラクションを回り事件を解決していただく、カップル限定アトラクションラリーイベントです。二人には「恋愛警察」となり各アトラクションで起こっている事件を解決していただきます。

また、総勢200種類のチョコスイーツが日本全国・世界から一堂に集まったデザートイベント『チョコスイーツ博覧会』も3Fデザートガーデンにて3月9日（日）まで開催中です。



幸せいっぱいのバレンタイン・ホワイトデーをお楽しみいただけます。

PRESENT!

ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は97ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『ソウルキャリバーⅣ』に「スター・ウォーズ」のキャラが参戦!!

http://namco-ch.net/soulcalibur4/index.php

『ソウルキャリバー』シリーズのナンバリングタイトル最新作『ソウルキャリバーⅣ』（PS3/Xbox 360）に、ゲストキャラターとして『スターウォーズ』の2キャラクターの参戦が発表された。



ハードイメージカラーにちなんでか黒を基調とするPS3版には「ダース・ベイダー」が、緑が基調のXbox 360版には「ヨーダ」が登場となる。

両ソフトとも発売は2008年内を予定。ファンは心して待て!!



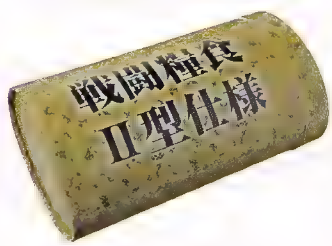
Release

総員、「ミリメシ」を捕獲せよ!!

http://sega.jp/

昨年12月中旬から全国のセガ系列アミューズメント施設で、UFOキャッチャーなどのプライズとしてミリタリー食品、通称「ミリメシ」が限定投入されている。

「ミリメシ」とは、民間にはまず流出することのないという防衛省管轄の食品のこと。セガはこのたび、自衛隊内の演習時などの食事として実際に使用されている戦闘糧食に目を付け、民間調達分を一般向けのプライズ化に成功。実際の戦闘糧食の中でも「Ⅱ型」は、レトルトパックを指すもので、同商品もそれに合わせレトルトタイプになる。現在、好評のため品切れ中だが1月下旬に再投入を予定、シリーズ化も視野に入れているとか。



中身は「和風ごはん」、「広島菜ピラフ」、「パエリア」、「テキサスピラフ」の4種をラインアップ。375グラムで保存期間は2年間。

Release

懐かしさ体験『放課後少年』発売

http://www.konami.jp/gs/game/houkago/

誰もが経験した学校の放課後をモチーフにしたゲームがKONAMIよりニンテンドーDS用ソフト『放課後少年』として発売される。

舞台は昭和50年代初頭のとある田舎町。「ピカデリーサーカス」、「スーパーカー消しゴム」、「メンコ」など、昔懐かしの遊びが一杯詰まっていて、まさに宝箱のようなゲームとなっている。1月31日発売予定で価格が5,229円（税込）。





ゲームジャンルは「放課後アドベンチャー」。昭和を象徴する「駄菓子屋」も当然登場。

PRESENT!

KONAMIよりDS用ソフト『放課後少年』を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は97ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『機動戦士ガンダム 戦場の絆』初の全国大会決勝をリポート!!

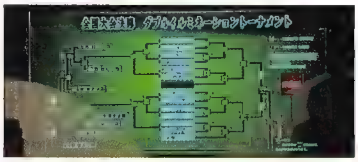
http://gundam-kizuna.jp/taikai/2007/



大会概要

株式会社バンプレストの「機動戦士ガンダム 戦場の絆」初の全国大会「機動戦士ガンダム 戦場の絆 2007オフィシャル全国大会 ver.0.1」。

今回の大会の参加カテゴリーにはA～Cの三つの「Side」があり、AとCが大会参戦、BがSide-Aの応援となっている。そこから地方予選が開催、各エリアの代表13チームにより、1度敗退しても敗者復活戦に回れるトーナメント戦（ダブルイルミネーション方式）で本大会は開催された。



大会当日の様子

12月22日、神奈川県川崎市の「ナムコ ワンダーパーク ヒーローズベース」にて開催された。

今回のゲストとしてバンプレストの馬場龍一郎さん、バンダイナムコゲームスの小山順一朗さん、ディレクターの夛湖久治さんらが登場。

戦況のレポートだけでなく、さらに詳しい専門的な解説も行なわれた。また、ステージ側と、別エリアのナムコランド側、それぞれ両陣営の二つずつのP.O.D.の内部を出力するモニターが設置され、ステージでのスイッチングによる単発モニター実況だけでなく、常に四人のプレーヤーの戦況がわかるようになっていた。

さらに、途中よりゲスト解説としてゲームディレクターの夛湖久治さんと、サウンドディレクターの石川哲彦さんが参加、ときおりそのハイレベルな戦いにただただ驚く、という場面もしばしばあった。

大会終了後には、「大抽選会」を開催。『機動戦士ガンダム』関連グッズなどのプレゼントが用意されていた。抽選は、当たった人がその次の当選者を抽選し握手をする「絆」のリレーで行なわれた。



当日はステージでのモニター観戦以外でも別フロアにてのモニターが設置され溢れんばかりの人が熱戦に目を向けていた。

優勝チーム

全国から集められた精鋭13チームによる激戦を征し、決勝戦にたどり着いたのは関東代表の「ホットなホットなクールさん」と東海代表の「カムイMk.17小隊」。勝負は無敗のまま勝ち上った「ホットなホットなクールさん」がそのまま2連勝し、全国大会初代王者の称号を勝ち取った。

決勝戦自体も2戦ともに、手に汗握る熱戦となり、まさに全国大会決勝の戦いにふさわしいものだった。2戦目の終盤、わずかに劣勢だった「ホットなホットなクールさん」が状況を巻き返し見事に勝利を収めた瞬間、その見事な逆転劇を目の当たりにした会場の観戦者たちからは、どよめきにも近い歓声が上がった。

優勝した「ホットなホットなクールさん」チームにはバンプレストの馬場龍一郎さんより優勝の目録と全国制覇の特別称号「赤龍隊」の授与された。

授与式の最後、優勝者のインタビューでの「このチームで戦えてよかった」というコメントは、ゲームタイトル『戦場の絆』の大会を締めくくるにふさわしいコメントだった。



優勝を果たした「ホットなホットなクールさん」チームには、さらには、次回全国大会（開催予定）へのシード権などが与えられた。

注目チーム

全国から13ものチームが参加した今大会だが、さすがに全国を勝ち抜いたチームだけに優勝チームの「ホットなホットなクールさん」や準優勝の「カムイMk.17小隊」を筆頭に強者が連なっていた。

その中で会場や主催者側の目を引いたのが最年少プレイヤー有する「ダルマ神社」チームだ。親子で参戦しているこのチームの戦いぶりに、特に、父の乗る瀕死状態の機体の盾になる息子のガンタンクなどのシーンには、ゲストのバンプレストの馬場龍一郎さんも「目頭を熱くした」とのコメントを。会場を大いに沸かしたチームだった。この「ダルマ神社」にはMIP賞（Most Improved Pilots：最も印象に残ったチーム）が送られた。

友達のみではなく親子間の「絆」までをも育んだチームの受賞により、大会は終了となった。



ただの最年少ではなく親子の絆を体現し、MIP受賞の「ダルマ神社」チームにも豪華商品が授与された。

PRESENT!

バンダイナムコゲームス様より大会特製ストラップを2種1セット10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は97ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

アルカディアデータベース

ARCADIA DATA BASE

2007年12月1日～12月31日

ビデオゲームランキング

第1位　鉄拳6

PICK UP

格闘ゲーム界の雄、『鉄拳』シリーズの最新作が初登場第1位を獲得！　レイジシステムやステージ破壊などいくつもの新要素が追加され、さらなる熱戦の日々を予感させる。

メーカー　バンダイナムコゲームス　ポイント　394.4

順位	前回	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	初登場	鉄拳6〈バンダイナムコゲームス〉	394.4
2	→	Virtua Fighter5〈セガ〉	303.5
3	→	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連邦 vs. Z.A.F.T.II〈バンプレスト〉	298.1
4	↓	GUILTY GEAR XX ΛCORE〈アークシステムワークス〉	241.1
5	→	デススマイルズ〈ケイブ〉	222.7
6	→	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	151.5
7	→	オトメディウス〈KONAMI〉	104.1
8	↑	虫姫さまふたり〈ケイブ／AMI〉	73.8
9	↓	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE〈カプコン〉	66.9
10	↑	THE KING OF FIGHTERS'98〈SNKプレイモア〉	59.1

ビデオゲームランキング（コックピット＆アップライト）

第1位　三国志大戦3

PICK UP

コックピット＆アップライト型ランキングは、初登場1位のタイトル。（?）カードの登場など多くの新要素を盛り込まれ生まれ変わった『三国志大戦3』。新環境のゲームの覇者を目指す。

メーカー　セガ

ポイント　316.5

順位	前回	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	初登場	三国志大戦3〈セガ〉	316.5
2	↑	beatmaniaIIDX 14 GOLD〈KONAMI〉	303.4
3	↓	麻雀格闘倶楽部6〈KONAMI〉	266.1
4	↑	セガネットワーク対戦麻雀 MJ3 エボリューション〈セガ〉	255.1
5	↓	DrumManiaV4〈KONAMI〉	206.4
6	↓	pop'n music15 ADVENTURE〈KONAMI〉	152.1
7	↓	ベースボールヒーローズ3〈KONAMI〉	142.6
8	↑	QUIZ MAGIC ACADEMY IV〈KONAMI〉	123.3
9	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆〈バンプレスト〉	111.4
10	↓	GuitarFreaksV4〈KONAMI〉	105.6

協力店舗（50音順）

AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤシマビル 2F	☎03-6909-4776
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
ゲームセンターマットマウス	神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	☎044-751-8570
GAME DINO 枚方本店	大阪府枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
ゲームBOX.Q2	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
桜の牧アミューズパーク	茨城県水戸市小吹町2062-3	☎029-244-9900
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎06-6357-6677
チャレンジャー ガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
電脳遊戯地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎0994-41-4188
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-472-3556
Boo-BossBoss 吉祥寺店	東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5	☎0422-23-3211
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	☎03-3943-6735
ムー大陸立川店	東京都立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295

てあたりしだいゲームリスト　2008年1月15日現在

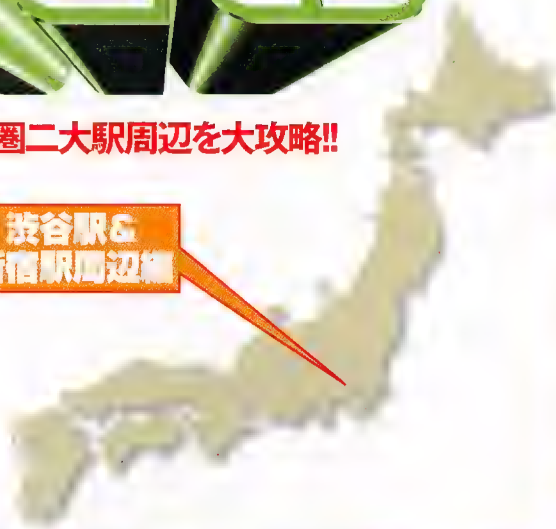
● 2008年2月以降稼働予定のタイトル			
アカツキ電光戦記 Ausf.Achse	SUBTLE STYLE	2D対戦格闘	2月予定
セガネットワーク麻雀 MJ4	セガ	ネットワーク麻雀	2月予定
● 2008年春までに稼働予定のタイトル			
機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム	バンプレスト	対戦アクション	初春予定
アルカナハート2	エクサム	ハートフル2D対戦アクション	春予定
MELTYBLOOD Actress Again	エコールソフトウェア	対戦格闘	春予定
戦国BASARA X（クロス）	カプコン	対戦格闘ゲーム	春予定
ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2008	KONAMI	スポーツゲーム	春予定
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	セガ	対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム	春予定
悠久の車輪 ～Eternal Wheel～	タイトー/スクウェア・エニックス	オンライン対戦型カードゲーム	春予定
● 2008年稼働予定のタイトル			
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	3D剣劇格闘	2008年予定
KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH	SNKプレイモア	2D対戦格闘	2008年予定
Fate/unlimited codes	カプコン	3D対戦格闘	2008年予定
旋光の輪舞2（仮）	グレフ	未定	2008年予定
LORD of VERMILION	スクウェア・エニックス	リアルタイムカード対戦	2008年予定
SEGA-Race TV	セガ	レースゲーム	2008年予定
● 稼働時期未定のタイトル			
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
STREET FIGHTER IV	カプコン	対戦格闘	未定
まもるクンは呪われてしまった!	ガルチ/グレフ	シューティング	未定
pop'n music 16 PARTY♪	KONAMI	音楽シミュレーション	未定
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	セガ	スポーツゲーム	未定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	ドライブ	未定
イルベロ	マイルストーン	縦スクロールシューティング	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ

首都圏二大駅周辺を大攻略!!

渋谷駅&新宿駅周辺編





今月のレンジャー


DB隊員

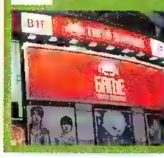
数年ぶりに、渋谷駅&新宿駅周辺という超激戦区に特攻！　あまりにゲーセンが多いため取材は大変でしたが、胸が躍りました。遠征を考えている人たちの助けとなれば幸いです。


高瀬隊員

これだけ競合店があると、どこで遊ぶか選ぶのさえも大変そう……。しかし、どのお店も特徴のあるオススメ店ばかり！　みなさんが気に入るお店が、きっと見つかるはずです♪

7 タイトーステーション渋谷店

住 東京都渋谷区渋谷1-24-12　渋谷東映プラザ
☎03-5467-6565　営10:00～25:00
HP http://www.taito.co.jp/gc/details/45.html



DB「渋谷駅から徒歩1分という好立地条件！　終電ギリギリまで遊べるうれしいお店。ビデオゲームが充実しており、なかでも『鉄拳6』の対戦は、人数、腕前ともにかなりの賑わいを見せている」
ミスX「ゆったり遊べる広々としたメダルコーナーや、取りやすいと評判のプライズコーナーも見逃せません♪」

9 アドアーズ ミラノ店

住 新宿区歌舞伎町1-29-1　新宿TOKYU MILANO1～3F
☎03-3200-0884　営10:00～25:00
HP http://www.adores.jp/tenpo/mirano.html



ミスX「新宿ミラノ座にあります。メダルゲームが充実の本館と、シール機とプライズに特化した2号店が並んでいますよ♪」
DB「メダルゲームを本格的に導入した日本初のゲーセンだけあり、大型マシンから小型のスロットまでなんでもござれ！　そのほかにも、1Fではビデオゲームや麻雀ゲームも楽しめる」

10 新宿プレイランドカーニバル

住 東京都新宿区歌舞伎町1-20-1
☎03-3208-0125
営10:00～25:00（1Fメダルコーナーのみ24:30まで）



DB「歌舞伎町一番の品ぞろえを誇る大型店。1Fはプライズやメダルゲーム、大型筐体モノ。2Fには格ゲーやシューティングを始めとするビデオゲームやシール機などが設置されている」
ミスX「『三国志対戦3』や『WCCF』、などの大型ネットワークゲームが盛りだくさん！　色々ありすぎて、どれから遊ぶか迷います」

12 ゲーム エスパス

住 東京都新宿区歌舞伎町1-21-3
☎03-3208-1115
営10:00～23:30



DB「3年前にオープンした、新宿では比較的新しいお店だ。B1はメダル、1Fは『鉄拳6』や『GCB0083』などのビデオゲームやパチスロがメイン。そして2Fは麻雀ゲームを筆頭に、『VF5』や『三国志大戦3』などのビデオゲームといった構成になっている」
ミスX「『麻雀格闘倶楽部6』は、全国レベルの猛者がプレイ」

13 フロンティアランド 新宿歌舞伎町店

住 東京都新宿区歌舞伎町1-22-7
☎03-3209-6521
営10:00～25:00



ミスX「新宿界隈で長い歴史を持つ、「フロンティア」系列店のひとつ。ここでは常連や学生たちを中心に、熱い対戦が繰り広げられています。熱気がものすごく伝わってきますね～」
DB「1Fは『BBH3』や麻雀ゲーム。話題の対戦台は、2Fの『鉄拳6』と『連ザⅡ』！　ここで勝てたらかなりの腕前!?」

15 アドアーズ 新宿歌舞伎町店

住 東京都新宿区歌舞伎町1-18-8　第一モナミビルB1～1F
☎03-5155-6481　営10:00～25:00
HP http://www.adores.jp/tenpo/kabuki.html



ミスX「昨年12月末にオープンしたばかりのお店です。やはり店内がキレイで入りやすいですね～。カップルがよく見られます」
DB「1Fにはプライズや『太鼓の達人10』、『マリオカート2』などが、まさにカップル憩いの場。B1は『戦場の絆』や『麻雀格闘倶楽部6』、『鉄拳6』などがズラリと並ぶ、ゲーマー向きのフロア！」

16 タイトーステーション 新宿東口店

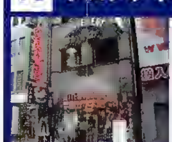
住 東京都新宿区新宿3-22-7指田ビル
☎03-5362-5108　営10:00～25:00
HP http://www.taito.co.jp/gc/details/44.html



DB「1F～5Fまでゲームがギッシリ！　1Fはプライズやキッズカードゲーム、2Fは大型筐体やパチスロ、3Fはメダルで4Fはカードゲームや音ゲー、5Fはシール機という、贅沢なゲーセンだ」
ミスX「インベーダーの看板が目を引きますね～。1Fのプライズは、カップルや親子連れで大賑わいです♪」

19 フロンティアワールド

住 東京都新宿区西新宿1-11-9
☎03-3340-5645
営10:00～24:00



DB「少し狭いが、人気ビデオゲームがてんこ盛り！　『鉄拳6』や『メルブラ』、『連ザⅡ』などの対戦台に人気が集まっている」
ミスX「入口付近は音ゲーコーナーですね。『ビーマニⅡDX』や『ポップン』シリーズの最新作が設置されています。なかでも3台もある『ポップン』が、女性客で盛り上がっていますね♪」

20 GAME SPOT21

住 東京都新宿区西新宿1-15-4
☎03-3343-0010　営10:00～24:00
HP http://www.spot21.com/



ミスX「『VF』の対戦で全国レベルのプレイヤーが集い、名を馳せるお店です。『VF5』や『鉄拳6』の対戦相手には困りませんよ」
DB「『三国志大戦3』はもちろん、『DVS』や『BBH3』、『アクエリアンエイジ』といったカードゲームもそろっており、ゲーマーには楽しいひと時が過ごせること間違いなし！」



渋谷と新宿にはゲーセンが多いということを、あらためて実感させられました。そのうえ、駅周辺から少し遠かったり、諸事情で掲載できなかったりしたお店を加えると、その合計はいったいいくつになるのやら……。印象的だったのは、やはり人が集まる土地柄からか、どのお店もかなり賑わっていたということ。活気にあてられ、なにやらこっちまで元気になってしまいました（笑）。

1 アドアーズ渋谷店

東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷ビル1F～4F
http://www.adores.jp/tenpo/shibuya.html



ミスX「渋谷駅からセンター街を進むと、宇田川町交番のそばにあるゲーセンです。周囲にはさまざまなお店があり、たくさんの人で賑わっていますが、赤い大きな看板がひと際目立ちます」
DB「1Fはプライズやシール機、2Fと3Fはメダル、4Fはカードゲームやビデオゲームがある。店内も、賑わっているぞ!」

2 ホボワーレ

東京都渋谷区宇田川町13-8 ちとせ会館2F
10:00～24:00（金土祝前日は10:00～25:00）



DB「こちらも宇田川町交番のすぐそばにある、ちとせ会館（飲み屋が集まるビル）の2Fにあるゲーセンだ。『鉄拳6』や『連ザII』、『三国志大戦3』などの人気ゲームはもちろん、音ゲーも充実!」
ミスX「プライズやシール機、クイズゲームもそろっているので、渋谷で飲んだ後にフラっと遊んでいく団体も多いそうです♪」

3 クラブ セガ 渋谷

東京都渋谷区宇田川町28-6
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shibuya.html



ミスX「渋谷駅ハチ公口からセンター街へ徒歩5、6分。ビデオ、メダル、プライズと、三拍子がそろったゲーセンです。そのうえどのコーナーも機種が充実しており、じっくり遊べちゃいますよ♪」
DB「『戦場の絆』や『三国志大戦3』、『WCCF』、『スターホース2』といった、大型ゲームをしっかりカバーしているのがうれしい!」

4 ナムコランド渋谷

東京都渋谷区道玄坂2-29-11
http://www.namco.co.jp/ar/nl-shibuya.html



DB「このゲーセンのウリは、なんと言っても1Fの『機動戦士ガンダム 戦場の絆』！　16台も並ぶ様子は、まさに圧巻だ」
ミスX「1Fにはそのほかにも『鉄拳6』やプライズ、2Fはメダルや麻雀ゲーム、3Fには『WCCF』や『BBH3』といったカードゲームや、各種音ゲーが設置されています」

5 渋谷会館モナコ

東京都渋谷区宇田川町23-10 渋谷会館
10:00～24:00



ミスX「全国でも有数の老舗です。店内は2Fから5Fまでですが、そのすべてのフロアにビデオゲームがギッシリ詰まっています。先輩のようなビデオゲームファンにはたまりませんね♪」
DB「レゲーから新作までバッチリそろっているしなあ……。さらに一部をのぞいて1プレイ50円、これは通うしかないだろう!」

6 渋谷GIGO

東京都渋谷区道玄坂2-6-16 ImOnビル1F～4F
http://www.adores.jp/tenpo/shibuya.html



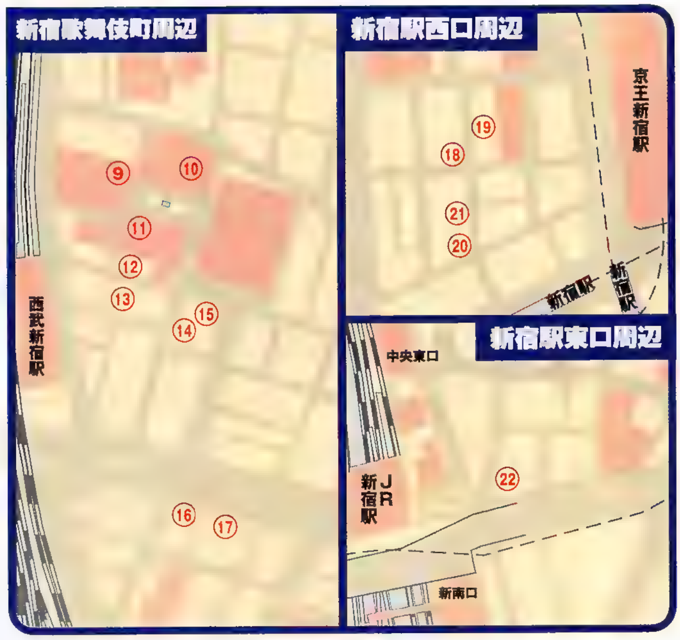
ミスX「大きな看板と、入口に併設されたクレープ屋が目印です。1Fは落ち着いた雰囲気のプライズコーナー。2Fではシール機や体感ゲーム、そして32台もの『MJ3EVO』が稼動中です」
DB「3Fはメダルやビデオゲーム。4Fはルーレットやブラックジャックが楽しめる、アダルトなカジノコーナーになっているぞ」

8 ハイテクランド セガ 渋谷

東京都渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館
http://location.sega.jp/loc_web/hls_shibuya.html



ミスX「カップルや女性に人気の高い、オシャレなゲーセンです。プライズやメダルゲーム、そして8台もあるクイズゲーム『アンサー×アンサー』などが人気のようですね～」
DB「とにかく『VF5』！　対戦台が5セットも、さらに初心者用の練習台も3台設置。連日連夜、熱戦が繰り広げられているぞ!」



11 G-PORT ラスベガス

東京都新宿区歌舞伎町1-21-7
03-5291-9770
10:00～25:00



ミスX「ビデオゲームがメインで、特に格闘ゲームの対戦が盛り上がっています。なかでも『KOF98』と『KOF2002』が大人気のようですね～。腕に自信のある読者は挑戦してみてください!」
DB「そのほかでは、『鉄拳6』や『GGXX Λ CORE』、『三国志大戦3』も人気。レトロゲームも置いてあるのが地味にうれしい!」

14 アドアーズ シオン店

新宿区歌舞伎町1-18-3　B1～3F
03-3200-5410　10:00～25:00
http://www.adores.jp/tenpo/sion.html



DB「20年以上の歴史を誇る。しかもメダルに強いアドアーズ系列店の中では珍しく、ビデオゲームとプライズがメイン!」
ミスX「B1はパチスロ、1Fはプライズで、2Fから3Fがビデオゲーム。とくに3Fは『上海』や『中国龍』といった雀牌パズルが充実しており、大人のお客さんが熱心にプレイしていました♪」

17 新宿スポーツランド

東京都新宿区新宿3-22-12
03-3352-5352　10:00～24:00
http://www.spolan.com/ssl-9/



ミスX「『スポラン』の愛称で親しまれる、ビデオゲームファン御用達のゲーセンです。さまざまな格闘ゲームの対戦台やビデオゲームが設置、かなりの猛者たちがしのぎを削ってます」
DB「『鉄拳6』や『GGXX Λ CORE』、『連ザII』などの大会が、ほぼ毎週開催。強い相手を求める人は、スポランへGO!!」

18 クラブ セガ 新宿西口

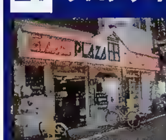
東京都新宿区西新宿1-12-5
03-3349-0257　10:00～24:00（金土祝前日は10:00～25:00）
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html



ミスX「対戦格闘ゲームを始め、アクション、パズル、シューティングなどがそろっており、ビデオゲームファンにはたまらないお店です。もちろん大型カードゲームも豊富!」
DB「プライズもマニア向けの景品がそろっているのがうれしいな。また、『バーチャロン』の対戦が根強い人気なのもチェック!」

21 フロンティアランド

東京都新宿区西新宿1-15-3
03-3345-1287
10:00～24:00



DB「もちろんビデオゲームがメイン！　『鉄拳6』の対戦台には腕自慢が集結し、熾烈な闘いを繰り広げている。また、新宿西口で『戦場の絆』が楽しめる、数少ないゲーセンだぞ」
ミスX「『ビーマニIIDX』を始めとする音ゲーも豊富ですし、『QMA4』などのクイズゲームもバッチリ満喫できちゃいます♪」

22 タイトーステーション 新宿南口ゲームワールド店

東京都新宿区新宿3-35-8
03-3226-0395　10:00～23:55
http://www.taito.co.jp/gc/details/43.html



DB「B2は『鉄拳6』などのビデオゲーム、B1は麻雀やクイズ、1Fはプライズ、2Fはシール機やレースゲーム、3～4Fはメダル、5F～6Fは『三国志大戦3』などのネットワークゲーム……」
ミスX「なんとこのお店は、計8フロアに渡ってゲームが楽しめる夢のゲーセン！　圧倒的なボリュームを体験してください!」



全都道府県制覇へひた走る当コーナーでは、皆さまからのゲーセン情報を切実にお待ちしております！　特に「福井」、四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください!
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

奥義を駆使して戦場を制圧せよ！

三国志大戦™3

稼働から一カ月以上たった『三国志大戦3』。今回は、前回に引き続き軍師が持つ奥義を詳しく解説。そのほかにもカードリスト小冊子や、流行デッキ対策、企画記事・三国志大戦検定とボリューム満点。これを読んで全国対戦を勝ち抜け！



『三国志大戦3　入門指南書』好評発売中!!

これから『三国志大戦3』を始めるプレイヤー必読のムックが登場！　誌面とDVDで各システムを、初心者でも分かるようにレクチャー！　EXカード【Ex013】趙雲も付いてお得な一冊！

アルカディアモバイルもチェック!!

fan114氏のコラムも好評のアルカディアモバイルも、要チェックだ！

三国志大戦3
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：カードリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：12月中旬
■使用基板：LINDBERGH

奥義のススメ・兵略編

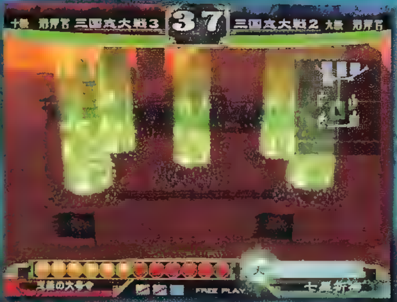
兵略の効果と運用方法

比較的扱いやすいものの多くそろった兵略。使い方を間違えなければどれもかなりの効果を発揮する。その性質をしっかり覚え、的確な使いどころを考えよう！

兵略の最大の特徴は、自城内を含む戦場全体が効果範囲になることだ。味方が分散していたり、自城内に居たりしても安心して使える。そのため、とっさの場面に強く、味方の不利な状況の建て直しや、攻勢を維持するためにと、さまざまな局面で使える。逆に言えば、瞬間的な判断が非常に重要。使いどころを誤らないように気を付けたい。

また、一部を除き、奥義ゲージがたまる速度は比較的早め。武将の属性を無理に兵略用に合わせなくとも、ある程度時間が経過すれば最大限の効果を発揮できる。陣略をメインで使うデッキを組んだ場合に、相手のデッキ次第で兵略を選択することになっても、まず問題なく機能するだろう。

兵略の種類は全部で6種類。複数の武将が持つのが、「再起興軍」、「転進再起」、「兵力増援」の三つで、残りは特定の武将のみ使える特殊な兵略となる。以下で各兵略について詳しく解説するので、それぞれの能力をしっかり把握し、兵略、陣略どちらを選んでも効果を発揮するようにデッキを組めば、より軍師の能力を引き出すことができるぞ。



再起興軍

所持軍師	
【R】郭嘉、【C】陳羣、【R】陸遜、【C】魯粛、【C】糜竺、【C】法正【C】賈詡、【C】陳宮	

上昇速度	早	効果時間	一瞬

前作の「再起の法」にあたる兵略。奥義ゲージの上昇速度が早く、ゲージが少なめでも十分な効果が期待できるので、武将の属性にこだわらず選択できるのはありがたい。どの軍師を使用するか迷ったときは、とりあえずこの兵略を持つ軍師を選ぶのもいいだろう。

転進再起

所持軍師	
【R】荀彧、【C】張昭、【R】馬謖	

上昇速度	並	効果時間	一瞬

味方を一瞬で自城内に戻し、撤退している武将がいたら、復活までのカウントを減らす兵略。再起の効果は小さめで、ため計略中や、舞い中の味方は転進できない。一部の強力な陣略との相性がよく、相手の陣略を発動されたときに使えば、その被害を最小限に抑えることも可能だ。

兵力増援

所持軍師	
【SR】司馬懿、【C】荀攸、【SR】周瑜、【R】龐統、【R】禰衡、【SR】李儒	

上昇速度	早	効果時間	一瞬

味方の兵力を回復させる兵略。ゲージマックス時の回復量はかなり多い。この兵略を選択した場合、味方が壊滅しないように注意。そうなりそうなときは迷わず使いたい。また、攻めに使う場合はなるべくゲージをため、その効果を最大限発揮させ、一気に畳み掛けたい。

七星祈祷

所持軍師	
【SR】諸葛亮	

上昇速度	遅	効果時間	一瞬

味方の兵力が上限を超えて回復する。その分兵力増援に比べ回復量は低めで、奥義ゲージがたまるのが遅い。しかし、兵力の減っていない味方の兵力も増やせるのは優秀。この兵略を使うなら、その効果を発揮させやすいようなるべく属性をそろえてデッキを組みたい。

太平要術

所持軍師	
【R】張角	

上昇速度	早	効果時間	一瞬

再起と、わずかだが兵力増援の効果のある兵略。増援の効果は低めだが、わずかでも回復するのはかなりありがたい。味方が壊滅したときに使うのが基本だが、主力武将を残してほかが全滅したときなど、態勢を立て直しやすい状況で使えば、増援の効果が生きてくるぞ。

防柵再建

所持軍師	
【R】呂蒙	

上昇速度	早	効果時間	一瞬

兵略の中で唯一味方の武将ではなく、防柵に効果を及ぼす兵略。ゲージマックス時に使えば、防柵が最初よりも回復する。この兵略を使う場合、当然防柵は多く入れよう。また、ため計略や、舞い計略を使う場合に、それらを守るためにこの兵略を選択するのも有効だ。

奥義のススメ・陣略編

陣略の運用方法

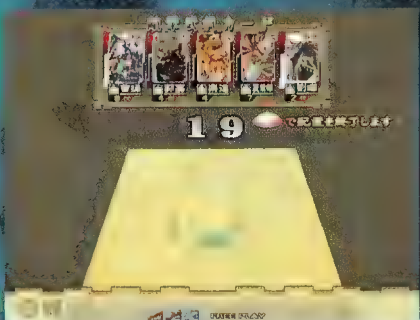
効果範囲は限られているものの、非常に強力な効果を持つ陣略。その配置の仕方や使い方は、しっかり把握しておかないとその能力を活用することはできないぞ!

守りに使う場合

陣略を使う場合は自分のデッキや対戦相手のデッキに合わせて配置を考える必要がある。攻めに配置した場合、うまく陣略とあわせて攻め上がることができれば絶大な攻撃力を発揮できる。一方で、奥義ゲージが少ない状態で攻めてしまい、そこからカウンターを狙われた場合や、一騎討ちなどの不測の事態で思うように攻め上がれなくなったときなど、最大限の効果を発揮するタイミングを逸することや、使おうとしても使えない場面がまれに出てきてしまうので、攻守のタイミングを考えて使いたい。

相手のデッキが攻めを主体としたデッキの場合は、自陣側に配置することで相手の猛攻を少ない士気で凌ぐことも可能になる。また、相手が自陣深く攻め込んできたときには、こちらの計略と一緒に陣略の効果を発動すれば、敵を一気に殲滅してカウンターを狙うこともできる。ただし、守りに使う場合には、相手に対戦の主導権を握られることが多い。そのため、奥義ゲージが少ない状態で使った場合、奥義を使ったのに相手の攻撃を凌げないといったことになることもある。相性の悪いデッキと戦うときや、苦手な地形が戦場になった場合など、守りに陣略を配置して、相手の攻めを凌ぐのは有効な手段だ。

なお、陣略を配置するとき、効果範囲には注意。配置時のマップで見て、自城と書いてあるエリアの半分近くまで深く陣略を配置しないと、城に入る直前で陣略の効果範囲が切れてしまう。もぐり乱戦を狙う場合は陣略の効果を得ることができない。



効果範囲の広い陣略であれば、城の左右の端まで効果が及ぶので、堅い守りを敷くことも可能になるぞ。



武力の上昇値の高い陣略なら、相手の強化も武力差で凌ぎやすくなる。



移動速度を下げるだけの陣略でも、相手の突撃を防ぎ、味方を守りやすくなるのだ。

攻めに使う場合

相手がため計略や、舞い計略を使用することを前提としたデッキを使っている場合は攻めに使ったほうが効果的だ。相手がこれらを使ったときに、相手の陣内で陣略を発動できれば、ため計略や舞い計略を使っている武将を倒しやすくなる。相手が計略を使った直後であれば強力な計略が使いにくいので、こちらは士気を使わない、あるいは少ない士気で敵部隊をねじ伏せることができるので、その分士気も温存できる。

もう一つが、相手が守りに陣略を使うのを読めていた場合だ。相手が属性をそろえていた場合、ある程度陣略を使用すること前提でデッキを組んでいることも多く、それを守りに使うことは十分考えられる。それにこちらも陣略で対抗して攻城までつなげやすくするのだ。



これだけ露骨に属性をそろえていれば、陣略を使う可能性は非常に高い。こちらも陣略で対抗するといいだろう。

特殊な陣略



陣略の中でも特殊な能力を持っているものや、効果は絶大だが効果範囲が狭いものは配置場所に注意が必要だ。たとえば、特殊なものとして代表的な「極滅業炎」などは、相手に陣略を読まれてしまった場合、ひたすら左右の端から相手が攻め上がってくる可能性もある。このとき、陣略の位置を真中に配置してしまっていた場合、全く効果を発揮せずに対戦が終了してしまうこともある。自身もその効果範囲に入るわけにはいかないので、その場所から攻め上がるのが難しくなり、相手が奥義を使いやすい分どうしても不利な状況になってしまうのだ。

これらを使う場合、「いかに相手を効果範囲に誘い込むか」が重要になる。たとえば、防柵を多く配置し、敵を攻めあぐねさせ、防柵の少ないポイントをわざと作る。そのポイントに陣略を配置したり、舞い計略を使う武将の前に配置したりと、相手がたとえ予測をしていても、その場に動かざるを得ない状況を作るのだ。



「孫武の大号令」のような効果の高いため計略で相手を誘うのも有効。



「回復蓄陣」はこの状態まで持っていければ圧倒的な強さだ。

奥義のススメ・陣略編

全陣略の効果

ここでは、陣略の効果について解説する。それぞれ、上昇速度、効果時間、範囲などに大きく差があるので、よく理解しておいて配置する場所を考えよう。

知勇兼陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[C] 陳羣、[C] 糜竺、[C] 魯粛、[R] 張角	早	長

範囲内の味方の知力と武力を上げる陣略。飛びぬけた効果を持たないかわりに、ゲージの上昇速度が早く、効果時間も長い。効果範囲も全陣略中最大。知力が上昇するのでわずかに計略の効果時間が延び、敵の計略への耐性も上がる。

知略昇陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[C] 張昭、[R] 陳宮	並	長

範囲内の味方の知力を上げる陣略。効果範囲は大きめの正方形。知力しか上昇しないぶん、効果は「知勇兼陣」より大きめ。知力の低い武将のサポートや、強力な計略の効果、および効果時間アップに使うといいだろう。

兵軍連環

所持軍師	上昇速度	効果時間
[C] 荀攸、[R] 陸遜、[SR] 李儒	早	短

範囲内に居る敵武将の移動速度を低下させる陣略。低下率は低め。騎兵が移動速度を上昇させる計略を使うとオーラが出る場合も。横に長い範囲のため範囲に入れやすい。号令を使った相手の足止めや、騎兵の突撃を防ぐのに便利。

精兵集陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[GR] 荀彧、[SR] 諸葛亮	遅	長

範囲内の味方の武力を上げる陣略。武力のみ上がる分、上昇値は「知勇兼陣」より大きい。効果範囲は正方形で、どこに置いても左右にすき間ができる程度。自城城門前に配置すれば、堅い守りを敷くことも可能だ。

精兵戦陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[C] 賈詡	遅	長

範囲内の味方の武力を上げる陣略。武力の上昇値は「知勇兼陣」より高い。横長の効果範囲のため、自陣または敵陣の城前をすっぽり範囲に入れることも可能。所持しているのが群雄の軍師のため、属性をそろえるのが難しいのが欠点。

突撃闘陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[R] 郭嘉	遅	長

範囲内の味方の武力を上げ、騎兵の突撃ダメージを上昇させる陣略。効果範囲は正方形。武力上昇の効果は騎兵以外にも及ぶので、騎兵のみのデッキでなくとも、騎兵が多めのデッキであれば使っても問題ないだろう。

長槍閃陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[C] 法正	遅	長

範囲内の味方の武力を上げ、槍兵の無敵槍を伸ばす陣略。武力上昇の効果は槍兵以外にも及ぶ。効果範囲は横長の長方形。当然、槍撃のリーチも伸びるので、範囲内であれば敵が接近する前に槍撃で兵力を削ることも可能。

混元一気

所持軍師	上昇速度	効果時間
[SR] 司馬懿	遅	短

範囲内の敵の武力と移動速度を低下させる陣略。効果が絶大な分、効果範囲は非常に狭く、ゲージの上昇速度も遅い。敵城門前や、自城城門前に設置して、城門前の攻めか守りか、どちらかに特化させると高い効果を発揮しやすい。

遠弓撃陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[R] 呂蒙	並	長

範囲内の味方の武力を上げ、弓兵の射程を伸ばす陣略。武力上昇の効果は弓兵以外にも及ぶ。範囲は横長の長方形だ。離れた位置からでも攻撃できる特性をいかすなら、自城前付近に配置し、遠くから安全に味方を援護するのが安定。

極滅業炎

所持軍師	上昇速度	効果時間
[SR] 周瑜	遅	短

範囲内のすべての武将の移動速度を下げ、徐々に兵力を減らす陣略。敵味方かかわらず効果が及ぶ特殊な陣略。ゲージマックス時の効果が絶大で、真中ではまってしまうと脱出は困難。味方を巻き込まないように注意して使おう。

回復奮陣

所持軍師	上昇速度	効果時間
[R] 馬謖	並	長

範囲内の味方の兵力を徐々に回復する陣略。効果範囲は非常に狭いが、ゲージは比較的たまりやすく、効果時間も長い。敵城前に配置して、ワンチャンスで一気に落城したり、舞い中の味方の付近に配置して守りを固めるといいだろう。

指鹿為馬

所持軍師	上昇速度	効果時間
[R] 禰衡	並	長

範囲内の敵武将の知力を下げる陣略。効果は大きめで範囲も比較的広い。性質上、妨害系計略やダメージ系計略と相性が良い。範囲内に誘い込んでこれらと使えば、敵を一気に殲滅できることも。チャンスには即使っていいだろう。

鉄鎖連環

所持軍師	上昇速度	効果時間
[R] 龐統	遅	短

範囲内の敵武将の移動速度を下げる陣略。効果範囲が狭い分、その移動速度低下率は絶大。これを使うなら、効果範囲の狭さをカバーするため、「挑発」を持つ武将と一緒に使い、強引に範囲に入れてしまうのがいい。

Point 軍師のレベルと奥義の変化

軍師のレベルが上昇すると、統率、兵略、陣略の項目のいずれかが上昇する。どのレベルで何が上昇するかは軍師ごとに決められているようだ。

軍師のレベルは高ければ高いほど、奥義ゲージがたまりやすく、効果もアップする。兵種に余裕があるのであれば、必ずいずれかの訓練を実行し、軍師のレベルを上げておくといいだろう。



軍師のレベルアップが、間違い無く戦力アップにつながる。しっかり鍛えよう！

『三国志大戦』技術教本 〜突撃編〜

騎兵の特性を最大限に活かしたテクニックをいくつか紹介するぞ。騎兵使いのプレイヤーも、騎兵を相手にするプレイヤーもぜひ参考にしてほしい。

連続突撃

破壊力の高い騎兵の突撃だが、突撃を当てた後は突撃オーラが消えてしまうので、2度目の突撃を当てるには敵部隊から離れて再加速が必要となる。「突撃→敵から離れて再加速→突撃……」この流れを最短のペースで繰り返すのが連続突撃だ。

ポイントは敵部隊と乱戦状態をできるだけ少なくすること。乱戦中は移動速度が落ちるので、突撃を切り返しのタイミングで当てるような感覚で当てたい。画面上で敵に接触する前に切り返すのがコツだ。とはいえ、あまりにギリギリを狙いすぎて突撃が当たらなければそれこそ効率が悪くなってしまうので、突撃を当てることを大前提に徐々に最短突撃の精度を高めていこう。



自城突撃

武将カードをフィールドと城内を交互に動かすことで、自城に帰還する手前のぎりぎりの状態をキープすることができる。この、「もぐり」と呼ばれるテクニックの利点は、敵騎兵の突撃を完全に回避できることにある。敵騎兵の突撃オーラは攻城エリアに入ることで解除されるので、攻城エリアよりも深い位置をキープできる「もぐり」状態ならばこれを回避できるというわけだ。敵槍兵の無敵槍なども簡単には届かなくなるのでメリットが多い。

騎兵で「もぐり」状態をキープしつつ突撃することを「自城突撃」といい、一方的に大きなダメージを与えることができる。上のクラスでは必須テクニックとなるので、ぜひマスターしてほしい。



壁突撃

騎兵にとって最大の障害となるのが無敵槍を構えた槍兵だ。しかし、無敵槍は乱戦中に消えるので、味方部隊を敵の槍兵と乱戦させれば、恐れることなく騎兵で突撃を仕掛けることができる。これを利用したテクニックが「壁突撃」だ。乱戦中は敵部隊の移動速度を落とせるので、逃げられないようにする効果も高い。

ただし、完全に逃げる態勢を取られると、乱戦を仕掛けている部隊とで「離れる→乱戦」を繰り返す状態になる。このとき、無敵槍が復活するタイミングができ、迎撃を受けてしまうことがある。味方が乱戦しているからといって安心せず、メインマップで無敵槍の有無を確認して突撃を仕掛けよう。



ピタ止まり

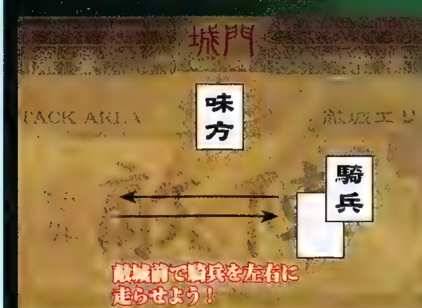
騎兵を使うプレイヤーは、苦手な槍兵に対しても積極的に攻撃しなければならないことも多い。そこで必要になってくるのが、迎撃を受けないように槍兵の無敵槍の手前で止まる「ピタ止まり」だ。画面右上のサブマップで大まかな指定先を調整、メインマップで微調整して相手の無敵槍の手間で止まるようにしよう。また、相手の動き、槍撃を出された場合の距離などを考慮し、必要ならば2回止まって確実に乱戦しに行くのもアリだ。

「ピタ止まり」は相手の注意を引き付けるだけでなく、そこから乱戦し、後方から別の騎兵の突撃を当てることができたりと、騎兵が自由に動きやすくなる。騎兵を使うときには覚えておきたい。



Point 騎兵を使った攻城テクニック

数あるマウントの中でも最も破壊力があり、攻城のサポートとして効果が高いのが騎兵の「突撃マウント」だ。攻城部隊の後方を騎兵が突撃オーラを出した状態を継続しつつ走り回ることで、攻城を止めに来た部隊に対し、即座に突撃を当てることができる。その部隊を素早く殲滅できれば、攻城を成功させることができるのだ。また、突撃をくらうのを回避するために少し横から出てきたとしても、それはそれで攻城阻止が間に合わないので、非常に有効なのだ。ただし、迎撃される危険性のある敵の槍兵には注意しよう。敵の復活タイミングや残存部隊の把握は必須だ。



そして、騎兵の機動力を活かした戦術の一つである「端攻城」。その名の通り、戦場の端から騎兵を出陣させて攻城に向かわせるというシンプルなもので、主に戦力として乏しい低コスト・低武力の武将を向かわせることが多い。その狙いは、攻城に向かわせることで、敵の部隊を釣る、またはそのまま攻城につなぐというもの。低コストに端攻城を狙われることほど敵にとって嫌なことはない。特に、枚数の少ないデッキや、機動力の乏しいデッキには絶大な効果を発揮するぞ。


相手の残存部隊が1部隊の場合、両サイドに分かれて攻城に向かえば、高い確率で攻城を奪えるぞ。

流行デッキの使い方&対策

流行デッキの中でも特に代表的なデッキの解説をしていくので参考にしてほしい。

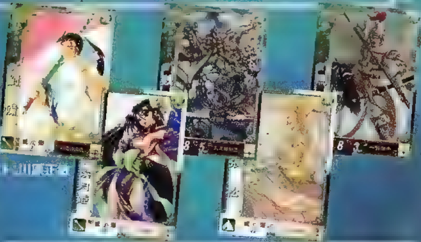
大徳デッキ

【SR】劉備を軸とした大徳デッキ。蜀軍ならではの槍兵中心の構成だが、高武力騎馬も存在し、騎兵と槍兵とのコンビネーションが非常に強い。主力の槍兵2部隊が募兵持ちなので、戦線維持をしやすいのもポイントだ。号令・妨害計略・ダメージ計略・単体強化と、計略のバランスも良く、さまざまな状況に対応できる形になっている。

まず、敵の伏兵は極力【C】張松か【SR】劉備、【C】夏侯月姫で探し当てたい。【R】馬超で絶対に伏兵を踏まないよう心掛けること。このデッキは、「劉備の大徳」で押し込むのが基本となるが、選択している軍師や、作戦次第では【C】夏侯月姫の「落雷」や【C】張松の「蜀への誘導」を巧みに使い分けるのもアリ。特に後者は効果絶大なので、主力ともう1部隊、捉えられるような状況ならば迷わず使っていいだろう。引き寄せている間に突撃や槍撃を駆使して撃破し、数の利で攻城を成功させるといい。【GC】法正の「長槍閃陣」を自陣に設置した場合などは、何が何でも序盤〜中盤で攻城リードを奪いたい。少しの士気差が出てもリードさえ奪えれば、「長槍閃陣」で凌げるだろう。「長槍閃陣」を敵陣に敷いた場合は最後まで逆転のチャンスがあるので、「劉備の大徳」などと合わせてセリフ通りたたきつぶそう！

サンプルデッキ

	コ	兵	武	知	特技	計略	属
【SR】劉備	2	槍	6	7	活、魅、募	劉備の大徳(6)	人
【R】魏延	2	槍	8	5	募	大車輪戦法(4)	天
【R】馬超	2	騎	8	3	勇、魅	一騎当千(5)	人
【C】夏侯月姫	1	槍	2	7	魅	落雷(6)	天
【C】張松	1	騎	1	7	ー	蜀への誘導(3)	人



オススメ軍師



大徳デッキと最も相性がいいのは【C】法正。再起の法と長槍閃陣を使い分けられるのが最大の魅力。次に、【R】龐統。士気12からの大徳→兵略・増援→大徳は強力。鉄鎖連環も奇襲として面白いぞ。



勝負所では「劉備の大徳」から「大車輪戦法」までつなげた【R】魏延を城門へ。ちょっとやそっとじゃ止まらないぞ！

このデッキへの対策

まずは素武同士での局地戦に関して。【SR】劉備と【R】魏延が募兵持ちなので、倒せる自信がなければ不要な乱戦は控えたい。そして士気がたまってからは「蜀への誘導」で、主力を含む複数部隊をまとめて呼ばれないよう注意しよう。長槍閃陣自陣張りを崩すのが困難だからだ。

大徳デッキは総武力がそれほど高くないので、こちらにも同様に英傑号令がある場合、実は武力負けすることが少ない。まず【C】夏侯月姫を優先的に撃破し、【C】張松の「蜀への誘導」で引っ張られてもフォローが効くような状態にすればまず問題ないだろう。攻める際にも一緒で、夏侯月姫から撤退させて数の利を活かして攻城につなぐといい。

求心デッキ

英傑号令の中でも効果時間の長めな「覇者の求心」。騎兵の突撃と組み合わせたときの破壊力は絶大だ。武力の底上げや、士気差を出すのに重宝する「刹那の号令」、苦手な超絶強化対策となる「雲散の眼光」、敵の計略を無効化する「看破」と、それぞれ優秀な計略が目白押し。しかも、いずれも機動力の高い騎兵が持っているのでその効果はより高いものとなる。地味ながら魅力持ちの武将が3部隊いるのもポイント。相手よりも早い段階で号令を仕掛けることができるので、一方的に攻め込むことができる。

開幕の立ち回りは大きく分けて2通り。2部隊ある伏兵を踏ませて開幕から攻城を狙うか、序盤は伏兵を隠し、士気がたまるタイミングで踏ませて兵力差を作って攻め込むかだ。攻城につなげる自信がある方を選択しよう。中盤以降は基本的にセオリー通り「覇者の求心」で攻守を展開することになる。注意すべきは無駄に「雲散の眼光」や「刹那の号令」を使ってしまうこと。自分から士気差を出してしまうような立ち回りは禁物だ。とはいえ、敵の陣略および兵略が無い状態なら、一気に勝負を付けにいこう。号令の長さと突撃を駆使して敵を殲滅せよ！

サンプルデッキ

	コ	兵	武	知	特技	計略	属
【SR】曹操	2.5	騎	8	10	伏、魅	覇者の求心(6)	天
【UC】夏侯惇	2	騎	7	7	勇、魅	雲散の眼光(3)	地
【R】羊祜	1.5	騎	5	6	魅	刹那の号令(3)	地
【UC】楽進	1	騎	4	3	ー	強化戦法(4)	天
【C】劉曄	1	騎	2	7	ー	看破(2)	天



オススメ軍師



求心デッキの場合、軍師は【SR】司馬懿との相性がいい。増援はもちろんのこと、「混元一気」は攻守で頼れる陣略。敵城前に配置すればほぼ確実に攻城までつなげるぞ。連環の陣略を持つ【C】荀攸も相性がいい。



相手が安易な位置取りで号令などを使ってきた場合に「雲散の眼光」！多くの状況で有利な展開にできる！

このデッキへの対策

まず、騎兵のみの構成なので槍兵と騎兵の組み合わせに対しては非常に弱い。槍兵でけん制しつつ突撃を意識させれば一方的に押し込むことができる。ラインを上げて敵を帰城させたら号令などを使って畳みかけよう。効果時間の長い「覇者の求心」といえども、城から出てきたタイミングでこちらの突撃を当てれば打ち勝てるはずだ。

また、「挑発」系の計略にも弱いので、主力を含む2部隊以上を引っ張れるようなら迷わず「挑発」を使って殲滅するといい。速度上昇系の計略が無いので、「機略自在」や「刹那の神速」など、速度上昇系の計略を持つデッキは局地戦で有利な状況を作りやすい。「雲散の眼光」があるのでまとめ突撃は注意。

機略デッキ

「[illegible]守自在」から「機略自在」へと変更され、よりパワーアップした【SR】司馬懿。味方掛けは知力上昇が加わり、敵掛けは雲散効果＋武力下げという隙の無いものに。言うまでもなく状況に合わせて「機略自在」を中心に戦術を組み立てるデッキだ。士気が溢れそうな場合には【R】張郃の「魏武の強兵」で武力を上げよう。また、城門攻城を確定させられる状況では知力が上がった状態での【R】龐徳の特攻戦法もアリ。状況次第では一気に落城まで持っていくことができる。

開幕の伏兵は基本的にすぐに踏ませたい。【R】龐徳の知力の低さを考えると、伏兵を踏める高知力の【SR】司馬懿と【C】劉曄を隠す必要は無い。士気がたまってからはもちろん「機略自在」で攻め込むことになるが、敵に槍兵が居る場合には【R】張郃を乱戦させて相手の無敵槍を消し、後続の連続突撃で素早く敵を撤退させよう。「機略自在」を使って攻め込むタイミングで、敵がまだ城の中で待機している状態なら、味方掛けから反計マウントを狙おう。【C】李典と【C】劉曄を両サイドに配置することで相手は容易に計略を使えなくなるので、非常に強力な戦術だ。気を付けるべきは「機略自在」を味方掛けをする直前に「連環の計」などの妨害計略やダメージ計略をまとめてくらってしまうことだ。「機略自在」の範囲は小さめなので、注意しよう。

サンプルデッキ

	コ	兵	武	知	特技	計略	属
【SR】司馬懿	2	騎	6	10	伏、魅	機略自在(6)	天
【R】龐徳	2	騎	9	1	―	特攻戦法(4)	地
【R】張郃	2	槍	7	7	勇	魏武の強兵(3)	地
【C】李典	1	弓	3	6	―	反計(3)	地
【C】劉曄	1	騎	2	7	―	看破(2)	天

オススメ軍師



※【R】荀攸が増援と連環の奥義を所持しているので、使い勝手がいい。速度上昇＋連環のコンボは効果絶大だ。また、兵略・増援で押し込むこともできるので、相手次第で使い分けよう。安定どころでは転進再起を持つ【R】荀彧も悪くない。



雲散＆武力下げの相手掛けも強力！　士気12からは味方掛けと相手掛けができるので、一気にたたきつぶせるぞ！



このデッキへの対策

「機略自在」の性能上、槍兵が多いデッキはある程度優勢に事を運びやすい。「機略自在」で雲散されない程度に広がり、こちらも号令で対抗すればOKだ。ただし、反計マウントにだけは気を付けよう。デッキ的には槍兵が4部隊以上いる大徳デッキはかなり有効なデッキだ。速度上昇が売りの「機略自在」だが、槍が多いデッキが相手だと、一つのミスが命取りに。さらに、武力上昇値でも勝てないので、機略側は相当厳しい戦いを強いられることになる。加えて大徳の効果範囲上、広がって攻め込むことができるので、「機略自在」で雲散されるリスクが少ないことも強み。ここで機略側の狙いは城に張り付かれてからのカウンターになるので、これにさえ注意すれば問題ないだろう。

麻痺矢デッキ

弓兵中心に構成され、兵種の特性を活かせる「麻痺矢の大号令」をメイン計略に戦い抜くデッキだ。武力で対抗したい場合には「若き王の手腕」の選択肢もあり、士気が12たまってからはこの二つの号令を組み合わせた強力な計略コンボもある。さらに太史慈の「約束の援兵」を使えば、実質コスト9.5分のデッキパワーを発揮するので、武力の底上げ＋部隊数の増加により、「麻痺矢の大号令」の威力が飛躍的にアップするぞ。

開幕は伏兵を踏ませつつ、防柵を適度に守りながら凌ぐのが基本となる。防柵を破壊しに来た武将に対しては、こちらもきっちり部隊を乱戦させて簡単に壊させないようにすること。

中盤以降は、敵の足並みのそろい具合で「約束の援兵」を使うかどうか判断しよう。士気が10たまったなら士気差を気にせず、迷わず召喚していいだろう。「雲散」系の計略持ち武将が居ない限り、5部隊の弓兵がいればほとんどの敵を「麻痺矢の大号令」で殲滅できるからだ。ただし、「水計」系の計略持ち武将が相手に居る場合には士気満タンにでもならない限り召喚は控えること。

勝負をかけるのは終盤。「麻痺矢の大号令」＋「兵軍連環」および「極滅業炎」で攻城を奪おう。もちろん中盤で攻城が取れているなら、守りは固いので完全に迎撃シフトでOKだ。

サンプルデッキ

	コ	兵	武	知	特技	計略	属
【SR】呂蒙	2.5	弓	8	9	柵	麻痺矢の大号令(6)	人
【R】太史慈	2	弓	8	5	募	約束の援兵(4)	地
【R】孫権	1.5	弓	4	7	柵、魅	若き王の手腕(6)	地
【C】韓当	1	弓	3	2	柵	強化戦法(4)	地
【C】張紘	1	槍	2	8	伏	浄化の計(3)	人

オススメ軍師



軍師は【R】陸遜と【SR】周瑜がおススメだ。前者は奥義が再起と連環で安定した効果を期待できる。「兵軍連環」は範囲も横に長く、「麻痺矢」との相性がすこぶるいい。後者は博打的な要素も多いが、決まった時は圧倒的有利な状況を作れる。



太史慈の「約束の援兵」で援護兵を呼んだ後の「麻痺矢」は超強力！主射を駆使すれば相手をほぼ壊滅状態にできる！



このデッキへの対策

最も有効な対策となるのが【SR】司馬懿の「機略自在」だ。部隊との距離をある程度詰めてしまえば味方掛けでも十分「麻痺矢の大号令」と渡り合うことができるし、先に「麻痺矢」を使わせれば敵掛けが有効となる。また、兵種バランス的に騎兵単デッキなら基本的に有利に試合を運べる。特に神速デッキは相性が良い。太史慈の援兵を使われた上で麻痺矢を使われるとさすがに不利になるので、攻めるタイミングが重要。「援兵」→「麻痺矢」につながれないようにしたい。麻痺矢デッキでは【SR】周瑜の「極滅業炎」を選択することがあるので、常に頭に入れておきたい。奥義の「転進再起」があれば問題無いが、そうでなければ非常に危険なので、端攻めなど敵の思惑にはまらない立ち回りを心掛けよう。

三国志大戦検定

アルカディア モバイル連動



皆さんの『三国志大戦力』を試させてもらいますぞ!!

今回は全国の君主殿の『三国志大戦力』を試させてもらいますぞ。全10問の問題に答えてくだされ。ちなみに、アルカディアモバイルで答え合わせが可能になっております。そちらで確認できない君主殿は来月号の答えをお待ちくだされ。では、いきますぞ。

問一 以下の兵種を、移動速度が遅い方から並べよ。

1.騎兵 2.槍兵 3.弓兵 4.歩兵 5.攻城兵

答 ①5-3-2-4-1 ②5-2-3-4-1 ③5-2-4-3-1

問二 以下の【SR】諸葛亮の計略の効果を、かけた部隊数が少ない方から並べよ。

1.武力と移動速度上昇
2.武力が上がり、兵力が徐々に回復
3.武力が上がり、兵力が限界を超えて回復
4.武力が上がり、敵の計略の対象にならない

答 ①3-1-4-2 ②1-4-3-2 ③4-3-1-2

問三 以下の中で特技「勇猛」を持っていないのはだれ？

答 ①【R】龐徳 ②【SR】馬超 ③【R】徐盛

問四 以下の蜀の武将の中に、属性「人」の武将は何人いるか選べ。

【C】王平、【R】関銀屛、【UC】関平、【R】魏延、【R】黄忠、【C】張松、【SR】劉備、【C】夏侯月姫

答 ①三人 ②四人 ③五人

問五 これはどの武将の解説文か答えよ。

もと黄巾賊の残党。関羽の五関脱出の際に関羽の幕下に入り、関羽の手足として働いた。関羽死後は先陣を主につとめ武功を残す。長生きで、黄巾賊の時代から、蜀滅亡まで第一線で戦いつづけた。

「俺のような凡将は、ただただ戦い続けるのみよ!」

答 ①【C】周倉 ②【C】廖化 ③【R】魏延

問六 「英傑伝」の「武錬の章」全30話の中で、女性武将の名前が付いている軍の数はいくつ？



答 ①一つ ②二つ ③三つ

問七 【R】太史慈の援護兵は、太史慈カードが上を向いているとき、いずれの位置に付き従う？



答 ①左 ②右 ③下

問八 以下の舞い計略の解説のうち、間違いがあるものを上げよ。

答
①無勢の舞い 消費士気5 所持武将・甄皇后
②落日の舞い 消費士気4 所持武将・卞皇后
③破滅の舞い 消費士気5 所持武将・厳氏

問九 以下の武将は、イラストで片手に武器などを持っている。その持っている手がほかの武将と違うのはだれか選べ。



答 ①【UC】楽進 ②【UC】厳氏 ③【SR】呂蒙

問十 以下のデッキの総武力＋総知力を答えよ。

【SR】曹操、【R】徐晃、【UC】郭皇后、【UC】于禁、【C】荀攸

答 ①26/35 ②22/38 ③24/36

三国志大戦享楽的雑多企画頁

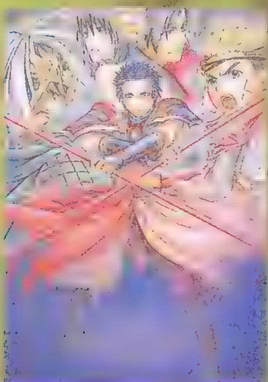
銅雀台

三国投稿演義

ついに『3』稼動後第一回とのことで、当投稿コーナーも『三』を背負いましたぞ！　今月は募集時期の関係上、『2』終了記念の様相になっております。



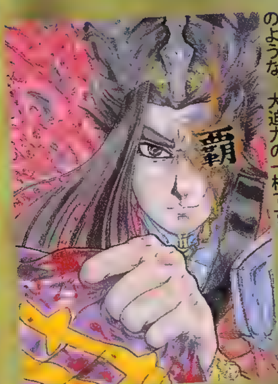
（十品・三重県　げおふ子たんさん）
☆こちらは新カードと同じポーズながら、愛らしさ満載の張春華様ですな！　かわいいはずなのに一片の恐ろしさも感じるあたり、実にお見事です！



（十品・山口県　しばあきらさん）
☆『2』の最後を駆け抜けた魏の英雄たち……。魏の騎兵もだいぶ変わりましたが、この5枚デッキのごとく互いを補う、名軍の誕生に期待です！



（良将十品・石川県　チーパオさん）
☆呉の礎にして母。二張、二喬にも並ぶ二母堂！　呉夫人様は計略も「鼓舞の舞い」に変わりまして、『3』ではその貫禄がさらに増しておりますなぁ〜。



（良将十品・鹿児島県　ATSUTO君）
☆現在早くも、『3』の強力デッキの中核として活躍中の曹操様。その覇業を事前に予測していたかのような、大迫力の一枚です！

fan114が選ぶ！

雄飛傑作

幼なじみ・李傕＆郭汜コンビのお正月のワンシーンです。二人仲良く？　羽子板遊び♪　どうやら、董白が描かれた羽子板を持つ郭汜の方がお上手なようで。またここから喧嘩に発展しなければいいのですけどね（笑）。ところで……どっちが李傕で、どっちが郭汜でしたっけ？　手前が李傕、奥が郭汜で本当に合ってます？

「超絶名作・二階級特進」



（英傑九品・宮城県　はなやか涼子君）

『3』稼動記念・第一回投稿局地戦

軍師カード風横イラスト大会



（大英傑十品・大阪府　J・Bさん）

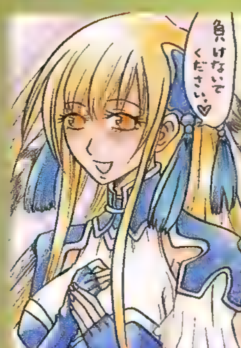
☆『3』稼働記念として、早速投稿大会を開催します！　イラストの向きは横向き限定ですが、軍師カード以外でも、軍師化希望の武将などを軍師カード風に描くのもOKですぞ！



（良将十品・東京都　なつぺそさん）
Ⓗ孫静殿とは、なんと懐かしいッ！　復活希望武将の作品も歓迎ですぞ。



（十品・山口県　Nagiさん&刃さん）
☆こちらはご姉妹での合作とのこと。ぜひご姉妹でも、断金の交をお築きあれ！



（大英傑十品・大阪府　華南さん）
☆周姫嬢より、全国の君主へ励ましのお言葉！　周瑜殿は奥さんも娘さんも癒し系ですなぁ……。



（投稿帝十品・福岡県　皐月トミィさん）
☆孫呉の旗を『3』でも背負う名君。その手腕、今回はどこまで伸びる!?

次回からは投稿勢力合戦などなど、新企画もスタートします。また、投稿局地戦では掲載者全員に特殊称号をお贈りしますゆえ、奮ってご投稿をば！　複数の称号を得た方はハガキ裏などにて、使用称号を選んでくだされぃ!!



投稿募集中！

「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿や企画案を募集中!　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを!　Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中!

アルカディアの攻略情報に加え、新作情報や動画コンテンツも配信中！



月刊アルカディアから飛び出した携帯サイト！

アルカディアモバイル

ユーザーの皆さんからの意見をもとに日々進化中!!

注目コンテンツPICK UP

その1 新作PVから本誌と連動した攻略動画までさまざまな動画コンテンツを配信中！

アルカディアモバイルでは最新ゲームのPVや、月刊アルカディア本誌の記事と連動した動画コンテンツなどを配信中だ！

これまでの『鉄拳6』の攻略記事内で紹介したキャラクター別のコンボ動画に加え、誌面だけではなかなか理解しづらい部分のあったシューティングゲーム記事を補足する動画など、プレイヤーの理解度をアップするコンテンツが順次追加予定だぞ！

前号の月刊アルカディア2月号での連動コンテンツとしては『Deathsmiles』最終ステージの攻略動画を掲載。今後も本誌と併せて要チェックだ！。

ちなみに、最近普及しつつある高速通信端末でアクセスすると高画質版の動画が見られるぞ。（※非対応の端末もあります）

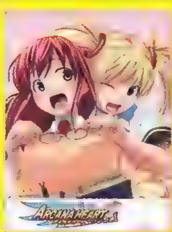


誌面連動コンテンツの一つである『Deathsmiles』では、記事と同様にパート分けした動画などを用意！

その2 レアな待受画像や最新Newsが随時更新！

メーカー様ご協力のもと、貴重なイラストを使用した待受画像をぞくぞくと追加配信中！

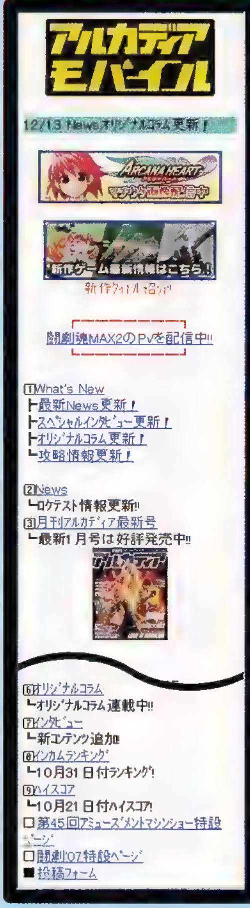
また、随時更新の最新Newsでは、店舗へのアクセス方法付きの貴重なロケテ情報も掲載しているので要チェックだ！



アルカディア表紙用の描き下ろしイラストなど貴重待ち受けも！



店舗へのアクセス方法付きの貴重なロケテスト情報を活用して最新ゲームをプレイ！



人気ライターコラムや攻略情報のバックナンバーがいつでも読める！

アクセス方法

もしくは

空メールをコチラに！
ad@famitsu.net

DoCoMo
メニューリスト▶メニュー／検索▶TV／ラジオ／雑誌▶雑誌

au
TV·ラジオ·マガジン▶マガジン

SoftBank
メニューリスト▶TV·ラジオ·雑誌▶出版·雑誌

対応機種
各キャリア全ての機種に対応

サービス利用料
月額315円[税込]
※一部無料サービス有

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2008年2月29日（金）当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供



1 新世紀エヴァンゲリオン エクストラスウィートウィッチーズフィギュア feat.okama
2種セット2名様



2 DEAD OR ALIVE エクストラフィギュア 霞スペシャルfeat.山下しゅんや
2種セット2名様



3 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様

ティームエンタテインメント様ご提供



4 ギルティギア2 オーヴァチュア オリジナルサウンドトラック Vol.2
5組10名様

タイトー様ご提供

5 もやしもん Mサイズ 菌ぬいぐるみ A・オリゼー&A・ソーエ
5組10名様



バンプレスト様ご提供

6 ルパン三世 不二子DXフィギュア ～ファッショナブルコレクション4～
2種セット2名様





7 スーパーDX劇場版チョッパーぬいぐるみ2008
2種セット2名様

バンダイナムコゲームス様ご提供



8 機動戦士ガンダム戦場の絆 2007 オフィシャル大会 カードホルダー
2種セット10名様



9 ナンジャタウンパスポート
5組10名様

社会法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会様ご提供



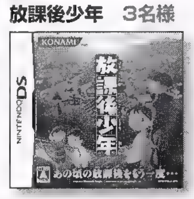
10 「AOUアミューズメントエキスポ2008招待券（一般公開日のみ）」
2種セット2名様
※2月8日（金）必着

KONAMI様ご提供



12 ポップンミュージックコレクション 着せ替えドール
4種セット1名様

13 放課後少年
3名様





14 ポップンミュージックコレクション キャラフィギュア
7種セット1名様



15 ポップンミュージックコレクション ポップくんストラップ
4種セット1名様

SNKプレイモア様ご提供



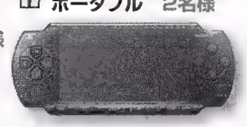
11 2008年SNKプレイモア オフィシャルカレンダー
2種セット2名様

編集部提供

16 アルカディア特製図書カード
10名様

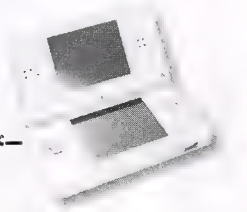


17 新型プレイステーション・ポータブル
2名様



※PSP、DSともに色は選べません

18 ニンテンドー DS Lite
2名様



各種のデータで勝利に導く！



アリシア&アクシア 出現条件を入手！

隠し秘書として登場する秘書のアリシア&アクシアの出現条件は以下の通り。
①12月26日から「全国対戦モード」で200プレイ以上プレイ。
②階級が准将以上の状態でICカードを更新する。
上記の内容をクリアすると、連邦はアリシア、ジオンはアクシアを選択可能だ。

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■稼働日：2007年10月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

今回も、各種データを中心にお届け！注目のメカを、すぐに使えるサンプルの組み合わせと共に紹介しているぞ。

優秀なメカを使いこなす 注目メカ活用法

ここでは、能力は高いが、扱いの難しいメカの活用法を解説！その性能を引き出し、戦場で活躍させてやろう！

ガンダム試作4号機



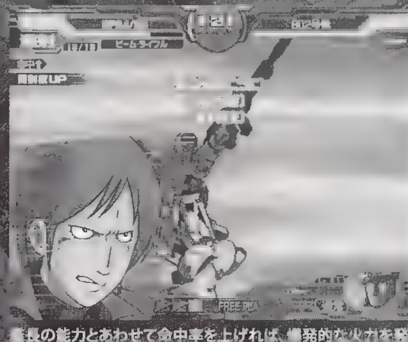
ガンダム試作4号機

ガンダム試作4号機（シュツルム・ブースター仕様）

『両雄激突』で追加された【ガンダム試作4号機】。基本スペックが非常に高く、「後方・側方への移動速度減衰無し」の特殊能力を持つ。連邦軍でこの能力を持ちながら、地上ステージに出撃できるのはこのメカだけだ。コストも低く、デッキに組み込みやすいが、固定武装が格闘用のビーム・サーベルしか無いため火力が低め。まず、その火力を上げることが、このメカを活かすための最低条件となる。

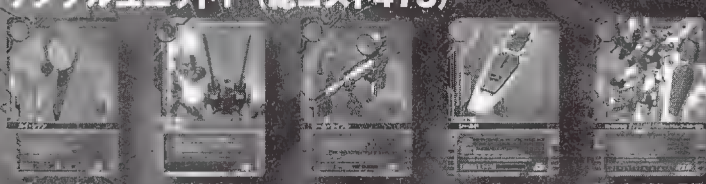
オススメのパターンとして、まずはカスタム【集中砲火】と、【カイ・シデン】などの命中率アップの特殊能力を持ったキャラを使う方法。これに弾数の多いビーム兵器を持たせて、補給無しで攻撃できる回数を増やそう。

もう一つが、コストを低めにして格闘攻撃をメインにする方法。【ガンダム試作4号機】のビーム・サーベルは攻撃力が高いので、撃墜時のリスクを減らし積極的に前線に立とう。



艦長の能力とあわせて命中率を上げれば、爆発的な火力を発揮する「集中砲火」。その力で敵を粉砕しよう！

サンプルユニット1（総コスト475）



カイ・シデン / 集中砲火 / ビーム・ライフル（ガンダム試作1号機用） / シールド（ガンダム試作1号機用） / ガンダム試作4号機（シュツルム・ブースター仕様）

【カイ】の特殊能力「哀しみの向こうに」で命中率アップを狙った組み合わせ。【ガンダム試作4号機】の「ロングレンジ・スコープ」のおかげで「実戦の恐怖」が発動しやすく、命中率が上げやすい。コストもそこそこなのでデッキに組み込みやすく火力の高いユニット。

サンプルユニット2（総コスト360）

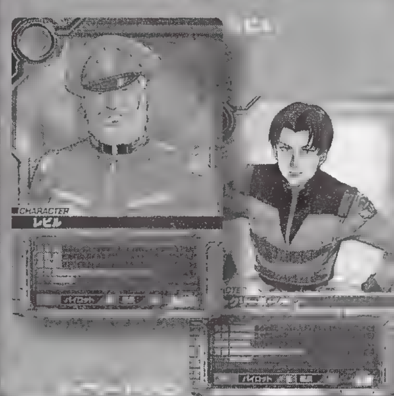


ボルク・クライ / 高度格闘プログラム / ブルパップ・マシンガン / シールド / ガンダム試作4号機

格闘に特化した形。武器はサポート用のものを装備。コストが395以下なので撃墜時のリスクも少なめ。命中率を重視するなら、命中率アップの効果があるカスタムカードにするか、シールドを格闘攻撃の高いものにして二重格闘にならないようにするといいだろう。

運用のポイント いかに命中率を上げるか

[illegible]



レビル

GCB作戦書 そのほかのオススメパイロット：コストは高くなるが、対抗心を持つ【ユウ・カジマ】、【アムロ・レイ（私服姿）】もオススメパイロット。どちらも格闘の能力も高いので、【集中砲火】を使った射撃以外にも、格闘を積極的に狙うことで、ビーム・サーベルの攻撃力を活かすことができる。【ガンダム試作4号機】が好きならこれらのパイロットでもいいだろう。

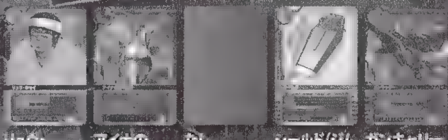
ガンキャリー

コスト240と、どうしても高コストとして見られがちな【ガンキャリー】。だが、ウェポンAに武装を装備する必要がないため、パイロットを高コストのものにしなければ、総コストを395以下にしやすいのが特徴。

ガンキャリー状態の攻撃重視のビーム・キャノンと防御重視の機首ミサイルは、どちらも攻撃力はまずまず。ビーム・キャノンは【ビーム・ライフル】などより射程がわずかに長く、機首ミサイルは同程度に射程が長いため、相手より先にロックオンできることも多い。機動力を活かし、ヒットアンドアウェーでダメージを稼ごう。

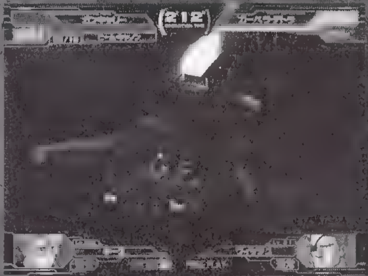
カスタムは、脱出機能を安定して発動させたいなら【アイナの懐中時計】がオススメ。発動するまでしぶとく立ち回ることができるようになるぞ。

サンプルユニット1（総コスト390）



リュウ・ホセイ / アイナの懐中時計 / なし / シールド(ジム寒冷地仕様用) / ガンキャリー

予備戦力ゲージが無くなったあと、撃墜されて脱出機能が発動するとユニットのコストが半分になるので作戦が発動しやすいぞ。



コスト395以下で2機分の活躍ができると思えば格安！ ガンキャリー状態の動き方を練習してしっかりダメージを与え、脱出後のユニットにつなごう。

サンプルユニット2（総コスト395）



チャック・キース / 映画のチケット / ハロ / ガンダム・シールド / ガンキャリー

ウェポンAに装備をしなくていいことから、そこにサブパイロットを入れたパターン。102ページで詳しく紹介しているぞ。

運用のポイント　強制分離の使い方が鍵

[illegible]

陸戦型ゲルググ

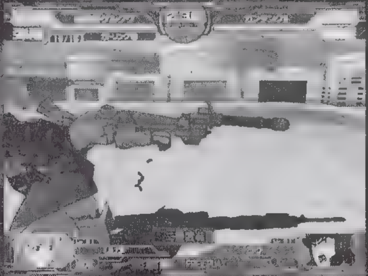
【陸戦型ゲルググ】は固定盾＋固定武装を併せ持つことが最大の長所。コストも手頃で400未満に抑えやすい。ただし、回頭やHPが同コスト帯のゲルググ系より一回りダウンしている。このメカの使い方は大きく分けて二つ。二重武装で火力を高めるか、2枚盾で継戦力を高めるかだ。固定盾の耐久力は低いので、どちらかといえば2枚盾をオススメしたい。【バックラー・シールド】でも十分しぶとさが増すぞ。火力を求めるなら【強化型ビーム・ライフル】（◎）か【ビーム・ライフル（ゲルググ）】（○）を両手持ちし、【腕部3連装ミサイル・ランチャー】（○）と併用するといい。適性パイロットは【ケン】（○）と【ヴィッシュ】（○）。固定武装のアーム・グレネイドは【ザクII改】のハンド・グレネイドと威力、射程ともにほぼ同等だ。

サンプルユニット1（総コスト380）



テメジエール・ソンネン / 強化炸裂弾 / ザク・マシンガン改（初期型） / ガトリング・シールド（UC） / 陸戦型ゲルググ

高火力＋2枚盾の組み合わせ。初撃で盾を破壊されないように、ほかに射程が長いメカを用意して第二陣として切り込んでいこう。



適性パイロットを乗せるとコスト400をオーバーしやすいので武装に工夫を凝らそう。もちろん、ジオン定番の【ビーム・マシンガン】を持たせてもいい。

サンプルユニット2（総コスト390）



ヒデト・ワシヤ / 破滅へのカウントダウン / シールド（ゲルググM） / ビーム・ライフル（アクト・ザク） / 陸戦型ゲルググ

中距離支援機としての編成例。レンジは若干短いが、防御重視でも攻撃重視でも6回撃てるので弾切れしにくいのがポイント。

運用のポイント　コスト400未満に抑える

[illegible]

ドム・トローペン（ゲイリー専用機）

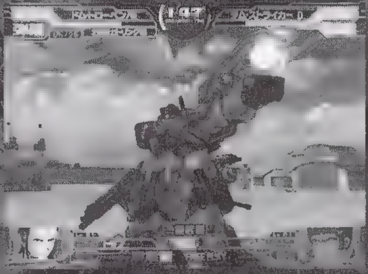
ドム系としてはかつてない高コスト機の【ドム・トローペン/G】。【予備弾倉】を活かすべく、やはり実弾兵器でまとめるのが王道。唯一の弱点はドム系共通の回頭性能。インファイトを挑むなら【オプションスラスター】や【テスト用EXAM】、【駆動系チューニングα、β】でフットワークを軽くするのがオススメだ。【強化炸裂弾】は、長射程の武器を持たせてミドル～ロングレンジを主体に戦うスタイルと相性がいい。適性武器は【ラケーテン・バズ】（◎）と【MMP-80マシンガン（後期型）】（○）系統。前者はスロット2の【シールド】を装備し、両手持ちでさらに命中率を高めよう。ザク用、ドム・グフ用なら【ゲイリー】＋30～40カスタムで400以内に収まるぞ。後者は命中率が高いので、耐久力があるスロット1の【シールド】でOK。

サンプルユニット1（総コスト395）



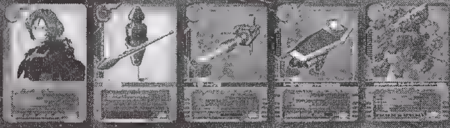
トップ / 駆動チューニングβ / MMP-80マシンガン（グレネード仕様） / シールド（3連装ガトリング仕様） / ドム・トローペン（ゲイリー専用機）

クセのないバランス型の編成例。防御撃ちが比較的長いので先手を取りやすく、機動と回頭を高めることで接近戦にも対応できる。



地上適性も◎なので、地上とコロニーで運用できる汎用性の高さが魅力。系は回頭の遅さから敬遠されがちだが、[illegible]線を張れるだけの実力を持っている。

サンプルユニット2（総コスト395）



シャルロッテ・ヘーブナー / 強化炸裂弾 / マゼラ・トップ砲 / シールド（3連装ガトリング仕様） / ドム・トローペン（ゲイリー専用機）

【ドム・キャノン（複砲）】やザク系でも代用できる編成だが、機動と耐久力が高い本機なら僚機なしでも立ち回れる。近接火力も高め。

運用のポイント　直線移動の速さを活かす

[illegible]

GCB作戦書　**ロングレンジ機の見えにくいメリット:**【180mmキャノン】や【マゼラ・トップ砲】などの長距離砲は、先手を取ったはいいが接近されてその後はほとんど撃てず……なんてことも少なからず。そのため好みが分かれるところだが、味方機が密集していても視界を広く確保できるメリットがある（機動以外）。予想外の奇襲を受けにくくなる副次効果が密かに大きいのだ。

実用度の高いメカニックを特集

クロニクル『両雄激突』オススメカード

先日登場したクロニクル最新シリーズから、使いやすいメカニックをピックアップ。有効な使い方を解説

ジム・スナイパーII
（リド・ウォルフ専用バルカンポッド仕様）



ME-C024
☆☆

基本が【ジム・スナイパーII】で、専用機にカスタマイズされているため、基本能力が高いのがウリのメカ。[illegible]性能も高く、万能の能力を持つ。スナイパー、ということで【狙撃ライフル】などを持たせたくなるだろうが、その性能をフルに活かすなら、ユニットをバランスよくまとめたほうがよい。パイロットは【リド・ウォルフ】が[illegible]にもいい。武器は【ビーム・ライフル】と【シールド】で固めて[illegible]で活躍させるのがいいぞ。



オススメユニット（総コスト395）



[illegible]

ヘビー・ガンダム
（フレーム・ランチャー仕様）



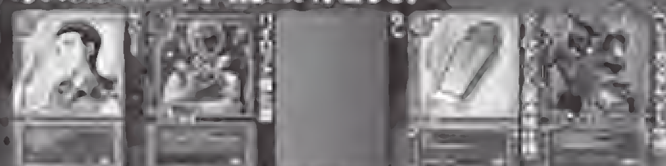
ME-C026
☆☆☆

【ガンキャノン】の分離機能の性能と同じ性能を持つ【ヘビー・ガンダム（FA仕様）】。HPと防御力が高く、はじめから武器を装備しており、[illegible]ビーム・キャノンの攻撃力と射程に優れるため非常に汎用性が高い。

武装をはじめから持っていることを活かし、コストを抑えつつそのコスト以上の火力を発揮させるのが理想。防御面での攻撃を受けるようシールドを装備し、低コストのパイロットを乗せてコストを抑え、ほかのメカユニットのサポートにまわそう。



オススメユニット（総コスト290）



[illegible]

リック・ドム
（アナベル・ガトー専用機）



MZ-C027
☆☆

このメカのウリは、現在配布されるドム系メカと一線を画する出力。同コスト帯の高出力機には【ケンプファー（試作機）】があるが、スロットは使えない。強力なビーム兵器とスロット[illegible]の武器を装備できる利点を最大限に活かそう。パイロットやカスタムにも十分なコストを割ける[illegible]でも魅力だ。【ガトー】が乗ってもコストを400未満に抑えることは一応可能。出力以外のパラメータは【リック・ドムII／円】と同じなので、実用ならこちらで。



オススメユニット（総コスト390）



[illegible]

ヅダ
（2番機）



MZ-C028
☆☆

【ヅダ（1番機）】との違いは、【予備弾倉】が無くコストが低いこと。機体は[illegible]敵メカにダメージを与えられ、攻撃／防御は3回撃てるザク・マシンガン。非常にピーキーなメカだが、宇宙で最も重要な機動力を備えている。固定シールドもあるので、援護機のサポート役としてコスト以上の活躍が見込める。コスト200未満の編成も十分可能なので、2機落ちしても予備戦力が残るデッキを組みやすい。【[illegible]】や【簡易メンテナンス】と組み合わせよう。



オススメユニット（総コスト250）



[illegible]

GCB作戦室 [illegible]

母艦データ一挙公開！
母艦マニアックス

「両雄激突」からある程度自由に選べるようになった母艦。戦場や目的に合わせて選ぶことで、味方のユニットをより強力に支援できる。今回はその一部の能力を公開するぞ。

能力に合わせてチョイス

母艦は、それぞれ移動速度、補給範囲、対空砲火範囲が細かく異なっている。上位の母艦はどれもに優れている、というわけではないので、上級艦艇を入手したら、それだけでOKということはないのである。特に、補給範囲と移動速度は母艦を扱う上で非常に重要な能力。これらの能力をよく理解して母艦を選びたい。

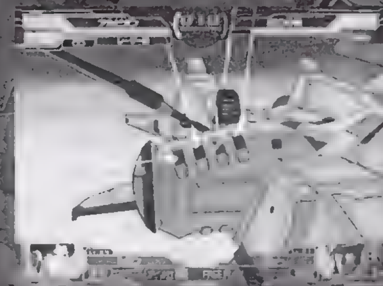
下にそれぞれの能力に関して上位の母艦をまとめたので参考にしてほしい。なお、[illegible]は基本的には上級の母艦の方が[illegible]。また、母艦の攻撃力も特殊なもの以外も同様に高くなっている。その点を理解した上で考えるといいだろう。

移動のコツをつかめ！

母艦の移動は、トラックボールを使うのだが、このとき理解してほしいのが、正確には「トラックボールで母艦を動かしている」のではなく「母艦の移動先をトラックボールで動かしている」という点。

このことにより、母艦の移動先を示す矢印は、トラックボールを動かして現在決定している移動先から反対側に動かしても、それにあわせて徐々に移動先が変更されるだけなので、即、母艦が向きを変更するわけではないのだ。

そのため、今の移動先から反対側へ動こうとした場合、わずかに動きに遅れが出てしまう。しかし、実はこの移動先の変更は戦闘中でも変更可能。戦闘演出中に急いでトラックボールを動かせば、戦闘終了後に即向きを変えてくれる。母艦が狙われているときは積極的に動かすといいぞ。



[illegible]

地球連邦軍

移動速度

地上		水中		宇宙		汎用	
ミデア改	A	攻撃型潜水艦V型	B	マゼラン(グリーンカラー)	A	ブランリヴァル	E
ミデア後期生産型	A	ヒマラヤ	B	マゼラン級アナンケ	A	サラブレッド	E
ミデア後期生産型(ベージュカラー仕様)	A	潜水艦V型	C	マゼラン(ブルーカラー)	B	グレイファントム	E
ビッグ・トレー改	B	M型潜水艦	D	マゼラン後期生産型	B	ホワイトベース	E
ガンペリー	B	―	―	バーミンガム	B	アルビオン	C

補給範囲

地上		水中		宇宙		汎用	
ミデア	S	潜水艦V型	S	[illegible]	S	サラブレッド	A
ミデア改	S	ヒマラヤ	A	コロンブス	S	グレイファントム	A
ミデア後期生産型	S	攻撃型潜水艦V型	B	マゼラン後期生産型	A	アルビオン	A
ミデア後期生産型(ベージュカラー仕様)	S	M型潜水艦	C	マゼラン改	A	ホワイトベース	D
輸送型ガンペリー&ガンペリー	A	―	―	バーミンガム	A	ブランリヴァル	E

対空砲火範囲

地上		水中		宇宙		汎用	
ビッグ・トレー改	A	M型潜水艦	B	コロンブス改&バーミンガム	S	ブランリヴァル	S
ミデア改	B	ヒマラヤ	B	マゼラン級アナンケ	A	サラブレッド	S
ミデア後期生産型	B	攻撃型潜水艦V型	C	マゼラン後期生産型	A	グレイファントム	S
ミデア後期生産型(ベージュカラー仕様)	B	潜水艦V型	D	マゼラン(ブルーカラー&グリーンカラー)	B	アルビオン	S
ビッグ・トレー&バターン号	B	―	―	マゼラン改	B	ホワイトベース	A

ジオン公国軍

移動速度

地上		水中		宇宙		汎用	
ギャロップ/カーゴ仕様	A	ユーコン	B	[illegible]	A	ザンジバル	D
ギャロップ	A	マッドアングラー	B	グワンザン	B	ケルゲレン	B
サムソン/MT仕様	B	[illegible]	C	ペール・ギュント&ニーベルング	B	リリー・マルレーン	C
ファット・アンクル	B	U-801	D	グワジン&グレートデギン	B	―	―
ダブデ	B	U-99	C	[illegible](ブルーカラー&レッドカラー)	C	―	―

補給範囲

地上		水中		宇宙		汎用	
ファット・アンクル	S	[illegible]	S	[illegible]	S	ケルゲレン	A
ギャロップ	S	マッドアングラー	A	グワジン&グレートデギン	A	リリー・マルレーン	A
ギャロップ/カーゴ仕様	S	ユーコン	B	グワデン	A	ザンジバル	B
サムソン	A	U-99	C	[illegible]	A	―	―
サムソン/MT仕様	A	U-801	C	ドロス&ドロワ	A	―	―

対空砲火範囲

地上		水中		宇宙		汎用	
ダブデ	A	U-99	S	[illegible]	S	ザンジバル	S
ギャロップ&ギャロップ/カーゴ仕様	B	U-801	B	グワジン&グレートデギン	A	ケルゲレン	S
[illegible]	B	マッドアングラー	B	グワデン&グワンザン	A	リリー・マルレーン	S
サムソン/MT仕様	C	ユーコン	C	ドロス&ドロワ	A	―	―
ファット・アンクル	C	[illegible]	D	[illegible]	B	―	―

GCB作戦書 アルビオンの欠点!?:中将以上になることで入手可能なアルビオンだが、[illegible]の攻撃はビーム兵器扱い。宇宙エリアでよく使われる【ガンダム試作3号機】や、【ノイエ・ジール】など、ビームバリアを持ったメカとは非常に相性が悪い。それらに狙われると一方的に攻撃を受け続ける可能性も有るので万が一を考えるならあえて使わないという選択肢も。

異性の数だけテンション持続アップ！
映画のチケット活用法

どうしても扱いの難しい【映画のチケット】だが、組み合わせ次第では非常に強力なカスタムに変貌することも。そこで有効な組み合わせを紹介！ 使いこなせれば強力な構成だぞ。

小隊の異性の数だけテンションMAX時間が持続する【映画のチケット】。テンションMAXの間に絶大な効果を発揮するキャラと併用すれば、相手に決定的なダメージを与えることも可能だ。

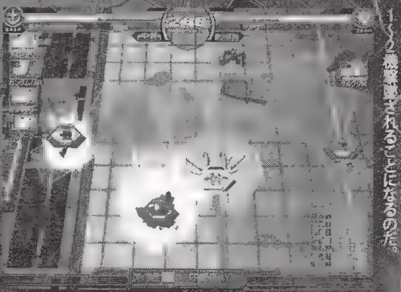
やはり、テンションMAX時に強力な能力といえば、連邦軍の【ハロ】だろう。武器スロットに武器を装備できないメカで【ハロ】と【映画のチケット】を同時に使えば、双方の能力を発動できる。そこに、テンションを上げやすいキャラクターを搭乗させることで【ハロ】の能力を発動させやすくしよう。

オススメの組み合わせは、99ページでも紹介した、【チャック・キース(コモン)】と【ガンキャリー】を使った組み合わせだ。艦長を【レーチェル・ミルスティーン】にすれば、開幕後、わずかな時間でテンションがMAXになる。残りのメカに女性キャラクターを乗せ、それらのサブパイロットとして女性を使えば、約20カウントの間ロックオン速度が早くなる。

ここでのポイントが味方のメカ。できるだけ【アレックス】などの火力の高いメカを使い、短時間に決定打を与えるようにすることだ。【キース】が仕遅れるものの、【レーチェル】のおかげでほかのキャラもすぐテンションがMAXになるので、その間に積極的に攻撃を仕掛けることで高い火力を十分に活かすといいだろう。

1度テンションMAXが終わっても、【キース】の能力なら比較的短時間で再度テンションがMAXになる。ほかの味方でキースを守ってHPが満タンの状態をキープさせよう。また、強制分離を持った【ガンキャリー】を選んだのがここでのポイントになる。もし、ダメージを受けていたら、強制分離をすることでHPをMAXに戻すことが可能なのだ。敵が引いた頃合で分離して、再びテンションをMAXにしてしまおう。

もし、相手が母艦を前に出してきたら、そのまま母艦を狙っても構わない。【アレックス】などが入っていれば【キース】のテンションがMAXの間に簡単に母艦は撃墜できるぞ。



うまく使いこなせば、相手は何もできずに1～2機撃破されることになるのだ。

映画のチケットデッキ

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	クリスチーナ・マッケンジー(ST)	75	ミハル・ラトキエ(両雄)	20	ビーム・ライフル(アレックス用)	50	ガンダム・シールド	30	アレックス	250	425
2番機	チャック・キース(C)	65	映画のチケット	20	ハロ	40	シールド(ジム寒冷地仕様用)	20	ガンキャリー	240	385
3番機	サリー	35	キキ・ロジータ	30	ビーム・ライフル	60	ガンダム・シールド	30	ジム・カスタム	130	285
艦長	レーチェル・ミルスティーン	45									45
											1140

ageの暴走(妄想？)GCB戦記

ガンダム開発計画を推進せよ！

特殊MS小隊出撃！

もともと、【マット・ヒーリィ】など、特殊MS小隊のメンバーがお気に入りなので、直属の上司である【ジョン・コーウェン】が「両雄激突」で追加されたこともあり、せっかくなのでそのメンバーでデッキを組んでみようと思ったり。

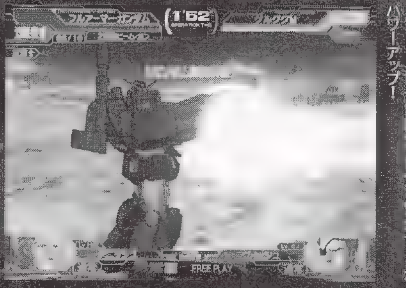
とりあえず、やはり全員「ガンダム」タイプのメカに載せて【コーウェン】の能力を効果的に使うのが良いだろうと思い、メカを考える。

マットは、リーダーということもあり、【ガンダム(アムロ・レイ専用機)】に。【ラリー・ラドリー】は射撃の高さを活かしつつ、コストを抑えるために【ヘビー・ガンダム】を、【アニッシュ・ロフマン】は火力のフォローのために最近お気に入りの【フルアーマー・ガンダム】＋【オプション・ブースター】の組み合わせで。それなりにバランスよく仕上がったので出撃してみる。

計画実行！

とはいえ、高機動のメカ無しで【ガンダム試作3号機】ひしめく戦場にでかけるのには少々勇気が必要なので、模擬戦に逃走しました。

で、逃げ出したはずなのになぜか相手は【ガンダム試作3号機】……あれ？(笑)。予定と違ったものの、とりあえず負けるのも悔しいので必死に戦ってみる。そのため、実弾兵器を多く積んでいたのが良かったのか、相手の【EXAMシステム】が発動したときは冷や汗ものだったけどなんとか勝利。【コーウェン】の特殊能力が意外と強力で、発動後の攻撃力はますます。意外とイケルかな？ 今度は普通に出撃してみようと思う今日この頃だったり。



「ガンダム開発計画」でのコーウェンの能力がパワーアップ！

	PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
隊長機	マット・ヒーリィ	120	強化炸裂弾	30	ブルパップ・マシンガン	25	ガンダム・シールド	30	ガンダム(アムロ専用機)	180	385
2番機	ラリー・ラドリー	85	ワイドレンジ・スコープ	30	ジム・ライフル	35	シールド(ジム・コマンド用)	25	ヘビー・ガンダム	190	365
3番機	アニッシュ・ロフマン	65	オプション・ブースター	30	ー	ー	ブルパップ・マシンガン	25	フルアーマー・ガンダム	260	380
艦長	ジョン・コーウェン	120									120
											1250

GCB作戦書 **映画のチケット活用法補足:** コストに余裕があれば、3番機のメカをもっと火力の高いものに変えられる。そうすればさらに破壊力が増すので、安定した能力を発揮できるようになるぞ。アレックス、フルアーマーガンダム、ガンダム5号機(Bst)などがオススメ。どちらかといえば火力に特化した編成を目指しても開幕の攻勢に失敗しなければ十分な能力を持ったデッキになるぞ。

敵の目をくらまし奇襲をかけろ！
アンブッシュ活用法

これまでは一部のカードのみが持っていた"視界から消える"能力が、より実戦的になって帰ってきた。アンブッシュ系の能力を持つカードとその使い方を考えてみよう。

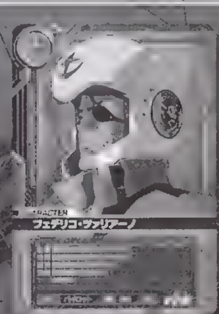
まずは、アンブッシュとはどういう能力なのかを改めて解説しておこう。【グフ／RR】と【アッグ】が持つアンブッシュは、攻撃実行[illegible]押しでフィールド上から完全に姿を消すことができる。能力発動中は【ゲリラ作戦】に似た状態で、[illegible]マップ上の障害物でダメージを受ける、[illegible]敵機をロック範囲に捉える、③敵機のロック範囲に捉えられる、などの[illegible]で姿が現れる。一度姿を現したあとも、[illegible]カウントが経過すれば再度アンブッシュの発動が可能だ。[illegible]にはアンブッシュを持つメカは[illegible]が、【フェデリコ】で、[illegible]できる。





【サプレッサー】があれば[illegible]

地球連邦軍



【フェデリコ】の「奇襲部隊」は、自機を含む[illegible]性D以下の部下に【ゲリラ作戦】を付加する。つまり、対象の全ユニットが[illegible]可能。コスト110以内には、【フェデリコ】よりパラメータが高いキャラクターはたくさんいるが、[illegible]必要なカスタムを最大で3ユニットに付加できる。そう考えれば、破格の能力を持つキャラクターといえるのだ。

方針1 数で押す

[illegible]コストのメカとパイロットをかき集めて4～5機で出撃し、敵機の側面や背面から次々に攻撃を仕掛けよう。うまくハマれば序盤で一気に優勢に立つことができる。きっかけをつかむために、母艦を囮に出すと有効だ。一度姿が現れると再出撃まで消えることはできないため、ジオンよりも【サプレッサー】の効果は[illegible]。



原作では【陸戦型ザクII／セモベンテ】と【61式戦車】を率いて集積所を襲撃。【ジム／WD】も各種編成向きのメカだ。

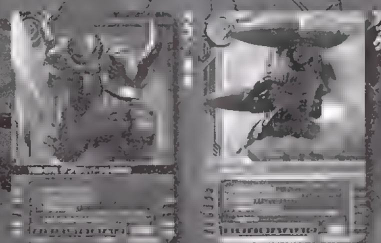
方針2 開幕の大火力を狙う

高火力機に部下を乗せ、初撃で致命打を狙う方針も効果的。【マドロック】、【GP02／MLRS】、【アレックス】などで攻勢をかければ、いきなり1機落とせる可能性もある。ただしかなりのコストが必要だ。コスト不足のときは2機編成にするか、【ジム・カスタム】、【ガンキャノン108】、【GP01】などを交えるといい。



出会い頭のリングロックで奇襲をかける！射撃値を中心に育成しておこう。

ジオン公国軍



ジオンメカ固有のアンブッシュは、何度でも姿を消せるのがメリット。【サプレッサー】との相性は良好だが、それよりも僚機でしっかりサポートしてやることが大切。再発動までの時間を稼げるならカスタムは自由に選べる。これにより[illegible]

【アッグ】の運用

【アッグ】は格闘攻撃が強力なので、姿が消えている状態からは格闘をメインに仕掛けていこう。レーザー・トーチは[illegible]ものの、攻撃力が非常に低い。これを[illegible]なら【限界へのカウントダウン】を使うといい。【伏兵】も発動しやすくなる。

サンプルユニット

PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
コーカ・ラサ	50	伏兵	30	ー	ー	ー	ー	アッグ	90	170

テンションMAXに合わせて攻撃するのが理想だが、チャンスがあればどんどん殴りに行った方がいい。[illegible]に回るとめっぽう弱いので、対戦が始まったらすぐに消えることをクセ付けておこう。

【グフ/RR】の運用

【グフ／RR】は盾を装備できるので、【アッグ】と生存率が段違い。敵機の死角から攻撃重視や機動重視のヒート・ロッドを狙おう。【アッグ】と同様、必ずしも【サプレッサー】にする必要は無い。[illegible]カスタムや【オプションブースター】もいい。

サンプルユニット

PILOT	CT	CUSTOM	CT	WEAPON-A	CT	WEAPON-B	CT	MECHANIC	CT	総コスト
ランバ・ラル（両雄）	140	サプレッサー	10	ザク・マシンガン改（初期型）	35	シールド（3連装ガトリング）	80	グフ／RR	130	395

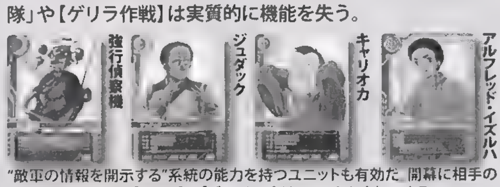
低コストのパイロットを乗せる場合は、【ザク・マシンガン改（初期型）】+【シールド（Pグフ[illegible]）】がオススメ。[illegible]は両手持ちできないため、[illegible]

アンブッシュの弱点を知る

"見えざる敵"は非常に厄介な相手だが、実は弱点も少なからずある。姿を消しているユニットに対しては、右に挙げたような方法で対抗できる。逆にアンブッシュや「奇襲部隊」をデッキに組み込む際は、姿を消す効果に依存し過ぎないように気をつけよう。「奇襲部隊」やアンブッシュ機体の存在を対戦相手に見破られている可能性もあるので、開幕は慎重に進めよう。

●カスタム【強行偵察機】など

【強行偵察機】や「偵察機能」を持つメカがいれば、開幕時から姿が消える効果が無効化される。これによって「奇襲部隊」や【ゲリラ作戦】は実質的に機能を失う。



"敵軍の情報を開示する"系統の能力を持つユニットも有効だ。開幕に相手の編成がわかるので、【アッグ】や【グフ／RR】がいることを察知できる。

●母艦

母艦のロックオンサイトは一番近い敵機を自動追尾するので索敵に有効。敵機が居ないのに艦砲射撃が発生したら、消えている敵機が近くに居る証拠だ。

●簡易マップ

簡易マップには消滅しているユニットも映る。なかなか見る余裕が無いときは、「○○の攻撃」と表示された瞬間から戦闘アニメ開始までの時間を利用しよう。

イベント完全制覇を目指せ!

アクエリアンエイジ Aquarian Age Alternative

アクエリアンエイジ オルタナティブ

Text:伊勢猫

本文では、以下の用語を略称表記しています。
マインドブレイカー＝MB／キャラクター＝CH
勢力名称＝白・赤・青・緑・黄・黒のシンボルカラーに対応

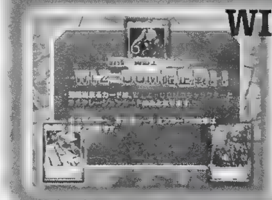
アクエリアンエイジ オルタナティブ

■メーカー：タイトー
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー+2ボタン+カード
■発売日：2007年3月(稼働中)
■使用基板：Type X2

ついに完結を迎えたアクエリアンテイル。そのイベント発生条件と、恒例のカード使用率をチェック!

2月イベント情報 最強の魔道士は誰だ!!

WIZ-DOM限定戦!!



●イベントレギュレーション

イベント初となる単色限定戦。文字通りに最強の青色使いが決定される!?

登録カード	WIZ-DOMのみ
デッキ構成	特に制限無し
マッチング	ランダムマッチング

アクエリアンテイル 勢力別イベントリスト

アクエリアンテイルの第11話～最終話までが開放されて約1カ月が経過。年末年始の休みを利用して、すでに最終ボスを撃破したプレイヤーも多いことだろう。そんなワケで、今月は全30話分のイベント発生条件をリスト化して掲載！　カードの種類が増えたことで、取りこぼしも多かったイベントのコンプリートに役立ててもらいたい。

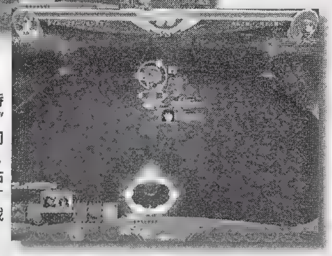
さて、それぞれの最終話で待つ対ボス戦について簡単にフォローしておくと、基本ルールなどは中ボス戦と同様。攻撃バリエーションの違いこそあるが、以前の攻略記事で解説した"シヴァ"主軸の緑単防御型デッキで、基本的に対処していける。

ただし、E.G.O.と阿羅耶識の最終話だけはやや別格で、それぞれ完勝するために一工夫が必要だ。まず、プレイヤー登録のミラーデッキ対戦になる阿羅耶識・最終話では、相手MBが矢継ぎ早に撃ち出す【強化】スキルを"シヴァ"で消せる位置取りが重要。初手を相手フィールド寄りにブレイクして、安全地帯からスキルで相手MBを攻撃したい。

もう一方のE.G.O.最終話では、厄介な広範囲&移動式の毒結界に対して、引きこもり戦法だと対処不能。初手で低コストCHをブレイク→"アルシノエ"を速攻撃破して、以降は相手MBに対して消耗戦を仕掛けつつ、外周を逃げるのがセオリーだ。



阿羅耶識の最終話は、自分MBを放置でOK。強化された相手CHに割り込まれないように、"ゴモリー"の槍で迎撃。



ラウンド開始時に"アルシノエ"の移動先へ初手をブレイク。玉砕上等で貼り付き&撃破すれば、以降の戦闘が楽になる。

アクエリアンテイル 勢力別イベントリスト

E.G.O.シナリオ

No.	発生条件
1	ゲスト"斎木直哉"の生存中、"日下部要"をブレイク
2	"中浦智律"の生存中、"天羽つかさ"をブレイク
3	"日下部要"、ゲスト"斎木直哉"の生存中、"司馬一心"をブレイク
4	ゲスト"斎木直哉"の生存中、"斎木新名"をブレイク
5	ゲスト"斎木直哉"、"斎木新名"の生存中、"東海林翼"をブレイク
6	"司馬一心"の生存中、"各務秋成"をブレイク
7	"天羽つかさ"の生存中、"ジブリール"をブレイク
8	"日下部要"の生存中、"シヴァ"をブレイク

No.	発生条件
1	"斎木直哉"の生存中、"中浦智律"をブレイク
2	ゲスト"天羽つかさ"の生存中、"日下部要"をブレイク
3	"中浦智律"、"司馬一心"の生存中、"マーリン"をブレイク
4	日下部要"、ゲスト"天羽つかさ"の生存中、"クラリス・パラケルスス"をブレイク
5	ゲスト"天羽つかさ"、"斎木直哉"の生存中、"カマエル"をブレイク
6	"司馬一心"、"斎木直哉"の生存中、"鈴鹿御前"をブレイク
7	"司馬一心"の生存中、"各務柊子"をブレイク
8	"斎木直哉"と"日下部要"の生存中、"東海林光"をブレイク

No.	発生条件
1	ゲスト"司馬一心"の生存中、"斎木直哉"をブレイク
2	"中浦智律"の生存中、"日下部要"をブレイク
3	日下部要"とゲスト"司馬一心"の生存中、"天羽つかさ"をブレイク
4	"中浦智律"の生存中、"ソニア・ホノリウス"をブレイク
5	"斎木直哉"、ゲスト"司馬一心"の生存中、"中浦智律"をブレイク
6	"天羽つかさ"の生存中、"ミカエル"をブレイク
7	ゲスト"司馬一心"、"中浦智律"の生存中、"弓削遙"をブレイク
8	"日下部要"の生存中、"アシュタルテー"をブレイク

No.	発生条件
1	"斎木直哉"の生存中、"天羽つかさ"をブレイク
2	"日下部要"の生存中、"司馬一心"をブレイク
3	ゲスト"中浦智律"、"司馬一心"の生存中、"斎木直哉"をブレイク
4	"斎木直哉"の生存中、"結城望"をブレイク
5	"司馬一心"の生存中、"沖田総司"をブレイク
6	ゲスト"中浦智律"の生存中、"ディーナ・ウィザースプーン"をブレイク
7	"日下部要"の生存中、"夜羽子・アシュレイ"をブレイク
8	"天羽つかさ"の生存中、"ルシフェル"（黒）をブレイク

No.	発生条件
1	"斎木直哉"をブレイク
2	"中浦智律"をブレイク
3	"天羽つかさ"をブレイク
4	"司馬一心"をブレイク
5	"日下部要"をブレイク
6	"斎木直哉"、"中浦智律"の生存中、"藤宮真由美"をブレイク
7	"中浦智律"、"司馬一心"の生存中、"アンドレア・ヴェルレーヌ"をブレイク
8	"日下部要"、"天羽つかさ"の生存中、"パールヴァティ"をブレイク

阿羅耶識シナリオ

No.	発生条件
1	"厳島美晴"が相手"ザフキエル"を撃破
2	"各務柊子"が相手"ルニァ"を攻撃
3	"弓削遙"をブレイク
4	"東海林光"と"万城目千里"をブレイク
5	"藤宮真由美"をブレイク
6	"厳島美晴"と"厳島美鈴"をブレイク
7	"各務柊子"と"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
8	"日下部要"をブレイク

No.	発生条件
1	"厳島美晴"をブレイク
2	"各務柊子"をブレイク
3	"弓削遙"が通常攻撃
4	"万城目千里"をブレイク
5	"藤宮真由美"をブレイク
6	"厳島美鈴"をブレイク
7	"聞仲"をブレイク
8	"日比野凛"と"朱麗花"をブレイク

No.	発生条件
1	"厳島美晴"をブレイク
2	"各務柊子"と"弓削遙"をブレイク
3	"東海林光"をブレイク
4	"万城目千里"が相手"ミカエル"を攻撃
5	"藤宮真由美"が相手"ミカエル"を攻撃
6	"シヴァ"をブレイク
7	"シヴァ"の生存中、"モーリー・クリステン"をブレイク
8	"シヴァ"、"モーリー・クリステン"の生存中、"ナナ"をブレイク

No.	発生条件
1	"厳島美晴"をブレイク
2	"各務柊子"をブレイク
3	"藤宮真由美"、"東海林光"、"万城目千里"をブレイク
4	"厳島美鈴"がアサルト"ラプンツェル"を攻撃
5	アサルト"ラプンツェル"の生存中、"ソニア・ホノリウス"をブレイク
6	"厳島美鈴"の生存中、"厳島美晴"をブレイク
7	アサルト"ラプンツェル"の生存中、"ジル・リンクス"をブレイク
8	アサルト"ラプンツェル"の生存中、"ティアマト"をブレイク

No.	発生条件
1	"厳島美晴"をブレイク
2	"厳島美晴"の生存中、"各務柊子"をブレイク
3	"弓削遙"をブレイク
4	"厳島美鈴"をブレイク
5	"厳島美鈴"の生存中、"藤宮真由美"をブレイク
6	"各務柊子"の生存中、"各務秋成"をブレイク
7	"アンドレア・ヴェルレーヌ"をブレイク
8	"東海林光"、"万城目千里"をブレイク

WIZ-DOMシナリオ

No.	発生条件
1	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
2	"ステラ・ブラヴァツキ"、"ディーナ・ウィザースプーン"、"ソニア・ホノリウス"をブレイク
3	"ィアーリス"をブレイク
4	"沖田総司"をブレイク
5	"各務秋成"をブレイク
6	"東海林翼"をブレイク
7	"ルニァ"をブレイク
8	"乙姫"をブレイク

No.	発生条件
1	"クラリス・パラケルスス"と"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
2	"ディーナ・ウィザースプーン"をブレイク
3	"ソニア・ホノリウス"をブレイク
4	"アンドレア・ヴェルレーヌ"をブレイク
5	"コロナ"をブレイク
6	"カマエル"と"ジル・リンクス"をブレイク
7	"アヌビス"をブレイク
8	"シヴァ"をブレイク

No.	発生条件
1	"ソニア・ホノリウス"、"ステラ・ブラヴァツキ"、"ディーナ・ウィザースプーン"をブレイク
2	"東海林光"をブレイク
3	"各務秋成"をブレイク
4	"ガブリエル"をブレイク
5	"弓削遙"と"鈴鹿御前"をブレイク
6	"夜羽子・アシュレイ"をブレイク
7	"ガブリエル"の生存中、"ミカエル"をブレイク
8	"クララ・クロオーネ"をブレイク

No.	発生条件
1	"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
2	"ディーナ・ウィザースプーン"をブレイク
3	"ソニア・ホノリウス"をブレイク
4	"結城望"をブレイク
5	"メタトロン"をブレイク
6	"ステラ・ブラヴァツキ"の生存中、"ウリエル"をブレイク
7	"Ｗｏｒｋｓ２７４"をブレイク
8	"ジャンヌ・ダルク"をブレイク

No.	発生条件
1	"ソニア・ホノリウス"、"ステラ・ブラヴァツキ"、"ディーナ・ウィザースプーン"をブレイク
2	"ミカエル"と"ガブリエル"をブレイク
3	"藤宮真由美"と"厳島美鈴"をブレイク
4	"アシュタルテー"、"鈴鹿御前"、"パールヴァティ"をブレイク
5	"鈴鹿御前"の生存中、"マーリン"をブレイク
6	"ィアーリス"をブレイク
7	"クラリス・パラケルスス"の生存中、"各務秋成"をブレイク
8	"クラリス・パラケルスス"が撤退

定番の人気カードをチェック!!

AAAデータベース

新要素が満載な4thエクスパンションの稼働に合わせて、11月9日～12月24日までのカード使用率ランキングを公開！

対ボス戦の実装で順位変動!?

アクエリアンテイルの対ボス戦、限定戦イベントの影響もあってか、上位陣が変動した3rd～4th期の使用率ランキング。総合ランキングの1～4位は見慣れた顔ぶれだが、5～15位までに旧CHたちが見事に返り咲き！　高めのコストCHが追加された3rdでは、CHよりもダメージ系オルタレーション「ダークベイン」と「コマンド・ソーティ」などに人気が集中。伸び悩んでいる赤勢力だが、光弾系スキルが強力なコスト3CH"日置経子"の台頭で巻き返しに期待……!?



■勢力別　カード使用率

カード勢力	総使用率
イレイザー	22.08%
WIZ-DOM	21.98%
ダークロア	15.57%
E.G.O.	13.62%
極星帝国	13.45%
阿羅耶識	13.31%

赤勢力を代表するコスト3候補。PRカード化された"茨木童子"も人気が高い。(掲載データは11/9～12/24までを集計した結果で、稼働当初からの累計ではありません)。

■旧キャラクター TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (1)	"カマエル"	1→
2 (2)	"ルツィエ・フォン・フリッシュ"	4↑
3 (3)	"メタトロン"	2↓
4 (4)	"高原日見呼"	3↓
5 (5)	"シヴァ"	-
6 (7)	"ロュス・アルタイル"	-
7 (8)	"和泉はるか"	-
8 (11)	"アラエル"	-
9 (13)	"ミナ・アグリッパ"	-
10 (15)	"イザベル・フランドール"	-

■1stキャラクター TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (9)	"ゴモリー"	3↑
2 (10)	"ソフィエル"（黒）	2→
3 (14)	"ジリアン・マキャフリー"	1↓
4 (17)	"厳島美晴"	-
5 (40)	"ソフィエル"（黄）	5→
6 (45)	"ィアーリス"	4↓
7 (89)	"ルニア"	6↓
8 (90)	"東海林光"	7↓
9 (110)	"土御門紗綾"	9→
10 (124)	"エリナ・ロアール"	-

■2ndキャラクター TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (27)	"美作壱与"	2↑
2 (35)	"鷺沢絵梨奈"	1↓
3 (44)	"ザフキエル"	3→
4 (61)	"ソフィア・フローレンス"	5↑
5 (83)	"ラシエル"	7↑
6 (100)	"クリス・クレアモンド"	4↓
7 (115)	"フェンリル"	8↑
8 (117)	"リン・グラフィアス"	9↑
9 (118)	"竜吉公主"	6↓
10 (121)	"各務柊子"	-

■3rdキャラクター TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (24)	"日置経子"	-
2 (26)	"茨木童子"	-
3 (65)	"コロナ"	-
4 (80)	"玉藻ノ前"	-
5 (91)	"アンドレア・ヴェルレーヌ"	-
6 (93)	"日下部要"	-
7 (96)	"ガブリエル"	-
8 (98)	"アイナ"	-
9 (101)	"サンダルフォン"	-
10 (103)	"パイモン"	-

■旧オルタレーション TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (6)	デス・ルーン	1→
2 (12)	応龍	3↑
3 (18)	ソドムの罰	2↓
4 (21)	次元斬	4→
5 (36)	エナジー・ドレイン	7↑
6 (42)	パニッシュメントII	5↓
7 (54)	ステルスシステム	6↓
8 (63)	調理実習	10↑
9 (68)	ブレードデモン	-
10 (70)	体育祭	8↓

■1stオルタレーション TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (23)	邪印	1→
2 (38)	ライカンスローピィ	2→
3 (57)	彗星爆弾	4↑
4 (69)	ミラーブレード	3↓
5 (114)	草薙剣	5→
6 (125)	ＰＳＩエクスパンダースーツ	6→
7 (139)	四天王結界	10↑
8 (146)	魔神転生	9↑
9 (155)	復讐	8↓
10 (164)	ちょー銀河こんぴーたりせっとちゃん	7↓

■2ndオルタレーション TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (37)	ジャッジメント	2↑
2 (41)	スパークリング・プラズマ	1↓
3 (53)	死の印	3→
4 (107)	サタンの激怒	5↑
5 (108)	死霊の杖	4↓
6 (144)	神槌ミョルニール	6→
7 (161)	ファイア・ウォール	9↑
8 (180)	孔雀明王経法	8→
9 (185)	エンジェル・リング	7↓
10 (198)	ヴァンパイア・キス	-

■3rdオルタレーション TOP10

順位(総合)	カード名称	前回順位
1 (28)	ダークベイン	-
2 (33)	コマンド・ソーティ	-
3 (102)	魔伏せの法	-
4 (106)	月下美人	-
5 (122)	多次元英雄	-
6 (129)	デモラライズ	-
7 (133)	ロケットランチャー	-
8 (149)	空間歪曲	-
9 (154)	四大天使降臨	-
10 (168)	夏休み	-

ダークロアシナリオ

No.	発生条件
1	"アシュタルテー"をブレイク
2	"アシュタルテー"の生存中、"パールヴァティ"をブレイク
3	"東海林光"、"東海林翼"をブレイク
4	"東海林光"、"東海林翼"の生存中、"万城目千里"をブレイク
5	"アシュタルテー"の生存中、"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
6	"弓削遙"をブレイク
7	"弓削遙"の生存中、"厳島美晴"をブレイク
8	"カマエル"をブレイク

No.	発生条件
1	ゲスト"アシュタルテー"が相手"ロュス・アルタイル"を攻撃
2	"パールヴァティ"をブレイク
3	"沖田総司"をブレイク
4	"ルツィエ・フォン・フリッシュ"をブレイク
5	ゲスト"アシュタルテー"の生存中、"フェンリル"をブレイク
6	"結城望"をブレイク
7	"イザベル・フランドール"をブレイク
8	"パールヴァティ"の生存中、"瑪瑙"をブレイク

No.	発生条件
1	"アシュタルテー"の生存中、"ロュス・アルタイル"をブレイク
2	相手"リース・メリディアーナ"とゲスト"パールヴァティ"をブレイク
3	相手"リース・メリディアーナ"の生存中、"クラリス・パラケルスス"をブレイク
4	相手"リース・メリディアーナ"、相手"女カ"もしくは"ジョカ"の生存中、"クリス・クレアモンド"をブレイク
5	相手"リース・メリディアーナ"の生存中、"厳島美晴"をブレイク
6	相手"女カ"もしくは"ジョカ"の生存中、"ナナ"をブレイク
7	"レティクル・クュルェ"をブレイク
8	"ブランシュ"をブレイク

No.	発生条件
1	ゲスト"アシュタルテー"が死者に攻撃
2	ゲスト"パールヴァティ"が死者に攻撃
3	"シヴァ"をブレイク
4	"東海林光"をブレイク
5	"リン・グラフィアス"をブレイク
6	"各務秋成"をブレイク
7	"マーリン"をブレイク
8	"ラプンツェル"をブレイク

No.	発生条件
1	"鈴鹿御前"の生存中、"アシュタルテー"をブレイク
2	"鈴鹿御前"の生存中、"パールヴァティ"をブレイク
3	"ミカエル"をブレイク
4	"各務柊子"と"各務秋成"をブレイク
5	"斎木新名"、"斎木美奈"をブレイク
6	"ミカエル"の生存中、"メタトロン"をブレイク
7	"ソニア・ホノリウス"、"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
8	"アシュタルテー"、"パールヴァティ"の生存中、"鈴鹿御前"をブレイク

極星帝国シナリオ

No.	発生条件
1	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
2	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"エルジェベート・バートリ"をブレイク
3	レイナ・アークトゥルス"、"エルジェベート・バートリ"の生存中、"闇仲"をブレイク
4	"マヤ・波照間"の生存中、"服部忍"をブレイク
5	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ウリエル"をブレイク
6	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"沖田総司"をブレイク
7	"ジル・リンクス"の生存中、"和泉はるか"をブレイク
8	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク

第12話

No.	発生条件
1	相手"リン・グラフィアス"の生存中、"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
2	相手"リン・グラフィアス"の生存中、"エルジェベート・バートリ"をブレイク
3	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ソフィー・ラスタバン"をブレイク
4	相手"リン・グラフィアス"の生存中、"ラユュー"（黄）をブレイク
5	相手"リン・グラフィアス"、"ラユュー"（黄）の生存中、"リユューク・アルフィルク"をブレイク
6	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ロュス・アルタイル"をブレイク
7	"ロュス・アルタイル"の生存中、"チルフィル・フォン・ベルン"をブレイク
8	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"シヴァ"をブレイク

第13話

No.	発生条件
1	アサルト"ルシフェル"がゲスト"レイナ・アークトゥルス"を攻撃
2	アサルト"ルシフェル"の生存中、"エルジェベート・バートリ"をブレイク
3	"ウリエル"の生存中、"東海林翼"をブレイク
4	アサルト"ルシフェル"の生存中、"イザベル・フランドール"をブレイク
5	アサルト"ルシフェル"の生存中、"各務秋成"をブレイク
6	相手"ウリエル"の生存中、"オルガ・レフトウィック"をブレイク
7	ゲスト"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"日比野凛"をブレイク
8	ゲスト"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"マーリン"をブレイク

第14話

No.	発生条件
1	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
2	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"エルジェベート・バートリ"をブレイク
3	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ルシフェル"（黒）をブレイク
4	"東海林光"、"藤宮真由美"をブレイク
5	"アシュタルテー"の生存中、"パールヴァティ"をブレイク
6	"厳島美晴"、"厳島美鈴"をブレイク
7	"各務柊子"をブレイク
8	"ナナ"、"モーリー・クリステン"、"柴原瑞希"をブレイク

No.	発生条件
1	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
2	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"エルジェベート・バートリ"をブレイク
3	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"ステラ・ブラヴァツキ"をブレイク
4	"レイナ・アークトゥルス"の生存中、"各務柊子"をブレイク
5	"東海林光"の生存中、"藤宮真由美"をブレイク
6	厳島"厳島美鈴"と厳島"厳島美晴"をブレイク
7	"万城目千里"をブレイク
8	"レイナ・アークトゥルス"が相手"ルシフェル"に攻撃

イレイザーシナリオ

第11話

No.	発生条件
1	"ガブリエル"をブレイク
2	"各務秋成"をブレイク
3	"夜羽子・アシュレイ"をブレイク
4	"厳島美晴"と"弓削遙"をブレイク
5	"カマエル"と"ルニア"をブレイク
6	"クラリス・パラケルスス"をブレイク
7	"ブランシュ"をブレイク
8	"鈴鹿御前"をブレイク

第12話

No.	発生条件
1	"ガブリエル"と"イザベル・フランドール"をブレイク
2	"各務秋成"と"各務柊子"をブレイク
3	"ラプンツェル"をブレイク
4	"遠藤璃莉夢"をブレイク
5	"東海林光"と"東海林翼"をブレイク
6	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
7	"ウリエル"と"ミカエル"をブレイク
8	"鹿島栞"と"沖田総司"をブレイク

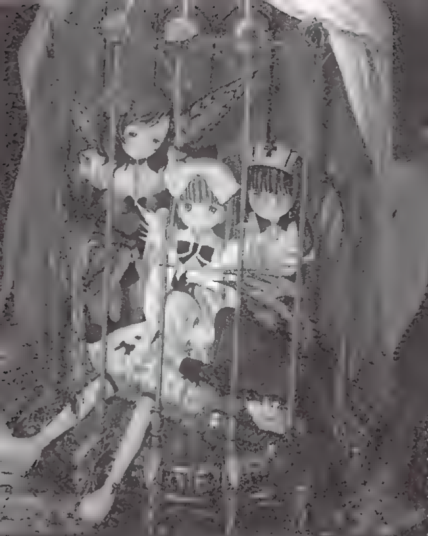
第13話

No.	発生条件
1	"ガブリエル"、"各務秋成"をブレイク
2	"イザベル・フランドール"、"夜羽子・アシュレイ"をブレイク
3	"ガブリエル"、"メタトロン"をブレイク
4	"各務秋成"の生存中、"シヴァ"をブレイク
5	"ロュス・アルタイル"をブレイク
6	"イザベル・フランドール"の生存中、"ナナ"をブレイク
7	"イザベル・フランドール"、"ナナ"の生存中、"Ｗｏｒｋｓ２７４"をブレイク
8	"アヌビス"をブレイク

第14話

No.	発生条件
1	"ガブリエル"をブレイク
2	"各務秋成"をブレイク
3	"イザベル・フランドール"をブレイク
4	"夜羽子・アシュレイ"の生存中、"ＫＡＭＩＲＡ"をブレイク
5	"アシュタルテー"をブレイク
6	"ガブリエル"の生存中、"ミカエル"をブレイク
7	"服部忍"をブレイク
8	"土御門紗綾"をブレイク

No.	発生条件
1	"ガブリエル"が相手"ィアーリス"を攻撃
2	"各務秋成"をブレイク
3	"イザベル・フランドール"と"ポーラ・ウァレンティヌス"をブレイク
4	"各務秋成"の生存中、"夜羽子・アシュレイ"が相手"ィアーリス"を攻撃
5	"レイナ・アークトゥルス"をブレイク
6	"ソフィー・ラスタバン"が相手"ィアーリス"を攻撃
7	"レティクル・クュルェ"、"ラユュー"（黒）、"クラウディア"をブレイク
8	"各務柊子"で相手"ィアーリス"を攻撃



高難度のEXTRAステージを攻略！

DEATHSMILES

デススマイルズ

デススマイルズ
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：10月下旬(稼働中)
■使用基板：

通常ルートのクリア攻略に引き続いて、デスモード突入条件の峡谷ステージを攻略！　まずは攻略に先駆ける形で、デスモードの基本事項からレクチャー。そのほかに詳細なシステムデータやEXボス情報などをまとめてお届け!!

※攻略内容で特に明記が無い場合は、「ウィンディア使用＆峡谷スタートのデスモード」となります。

難しいけど面白い!?

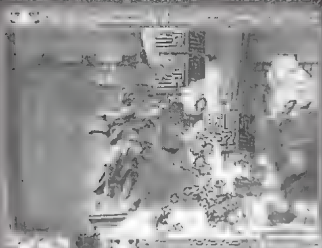
デスモード入門指南書

一見すると難しそうだが、コツが分かると病みつきのデスモードにチャレンジしよう！

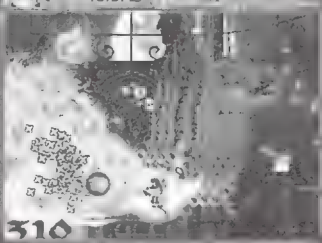
シューティングになじみが薄いと耳慣れない「撃ち返し弾」とは、その名の通りに「敵破壊時に撃ち出された弾」の総称。本作では一定条件(右記参照)を満たすことで、撃ち返し弾が加わった高難度の「デスモード」へと切り替わっていく。

実際にプレイすれば一目りょう然だが、デスモードにも序盤６ステージと同じように内部的なレベル＝難度が存在。仮にデスモード突入直後をレベル１とした場合、それぞれ「峡谷」と「冥界城」の選択時にレベルが１段階アップ。敵配置こそ通常モードと同様だが、この難度レベルに比例して、撃ち返し弾の弾数も段階的に増加するワケだ。

これだけ聞くと単なる難しいモードだが、本作では「使い魔で撃ち返し弾を吸収する」といった画期的なシステムを搭載。そのコツを覚えることで、通常モードに無い独特なゲーム性が楽しめる。



ステージ道中の敵キャラだけでなく、破壊可能なオブジェクト全般も破壊時に撃ち返し弾を撃つので要注意！　ボス戦は例外となる。

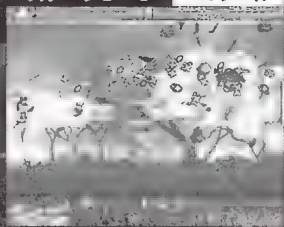


撃ち返し弾を使い魔で吸収すると、1発でドクロアイテム1個と同じ分だけカウンタが上昇。その分だけパワーアップも使用可能に！

デスモードのレベル変化

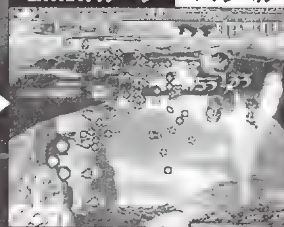
デスモード突入条件
「レベル3を5回」or「峡谷を選択」

ステージ5～6　＋1レベル



デスモード突入直後の難度は、撃ち返し弾(1種類)も少ない練習レベルな感じ。

EXTRAステージ　＋1レベル



通常ルートの冥界城レベルで、撃ち返し弾が低速＋高速の混成弾＆弾数も増加。

FINALステージ　＋1レベル

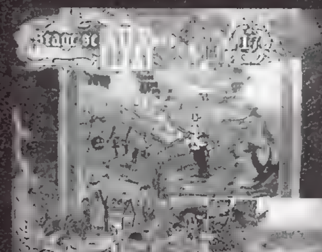


序盤スタート＋峡谷通過の最高レベルだと、さらに撃ち返し弾の弾数が増加!?

オススメのルート選択は？

さて、デスモードの仕組みが分かったところで、次に考えるべきなのがルート選択。とはいえ、稼働当初からデスモードに挑戦しているような強者で無い限りは、いきなり最高レベルを目指しても挫折するのが関の山。まずは撃ち返し弾のセオリーを覚える意味でも、峡谷スタートの難度がオススメ！

新ステージ＆ボスで気分を一新して、デスモードを体験してみよう!!



これから挑戦する場合は、序盤6ステージを通常ルートの場合と同じレベル構成で選択。これで峡谷選択時がレベル1相当なので練習に最適だ。

デスモードでボス戦が変化!?

実際に見掛けたプレイヤーも多いだろうが、デスモードのみFINALステージでジルバとティラノサタンの攻撃バリエーションが変化する。その条件となるのが、デスモードの難度レベルと通過ルート。具体的には、開放コマンドが必要な峡谷通過で、通称EXジルバが確定。さらに序盤６ステージからデスモードへ突入した場合のみ到達可能なレベル3だと、Xティラノサタンが出現する。



峡谷を通らない場合は、デスモードであっても冥界城のボスに変化無し。反対に峡谷を通過した場合は、その時点でジルバの第二形態が確定する仕組み。

クリアボーナスについて

FINALステージクリアでスコアに加算されるクリアボーナスは、通常モードとデスモードのいずれも変化無し。具体的にボーナス対象となるのは、ライフ数とボムストック、アイテムカウンタの３項目。最も比重が大きい残ライフボーナスでは、１ゲージ満タンだと650万Pts.×５ライフ＝3250万Pts.にもなる。

クリアボーナス　計算式

■残ライフボーナス
・ライフ数×130（MAX）×50000Pts.

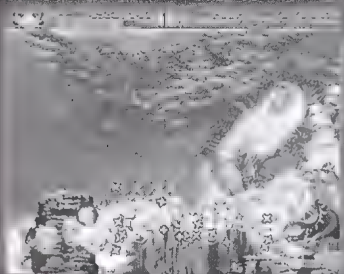
■残ボムボーナス
・ボムストック数×1,000,000Pts.

■残カウンタボーナス
・アイテムカウンタ数×10,000Pts.

デスモード セオリー① 使い魔を盾にして撃ち返し弾を吸収!

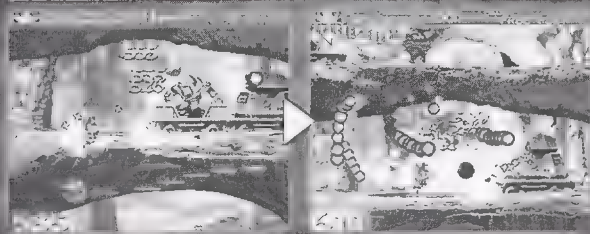
慣れないと避けてしまいがちな撃ち返し弾だが、やはり「使い魔を盾にする」ことがデスモードの基本。そのために必要なのが、素早くて正確な使い魔の操作となる。とりあえずは、序盤のステージから使い魔を盾にする操作を練習しておくこと。

一連の操作ができるようになった後は、次に接近破壊&即吸収を心掛けよう。こうやって移動&操作時間を稼げば、それだけ安全に敵キャラを撃破可能。これと同時に通常弾を注視し、撃ち返し弾を目の端でとらえる感覚も身に付けたい。



[illegible]弾を[illegible]安全とは[illegible]弾を止める地形を[illegible]するのも[illegible]攻略方法。通常弾も止められる[illegible]で[illegible]用できるポイントを覚えよう！

CHECK POINT① 自機の前方に配置して逃げ道を確保！



デスモードでは「出現位置へ移動→使い魔を操作→破壊&吸収」といった手順が基本中の基本！ 出現パターンを覚えると同時に、使い魔を盾にする操作と感覚を身に着けよう。

原則的に撃ち返し弾は、破壊位置から自機を狙ってくる。このため、破壊対象に[illegible]使い魔を事前に配置&固定ショットで倒せば、自然と使い魔が撃ち返し弾を吸収。使い魔の陰に入った自機は、撃ち返し弾を受けないので、慣れてきたら通常弾を注視して[illegible]しよう。

CHECK POINT② 使い魔を重ねて撃ち返し弾を即吸収！



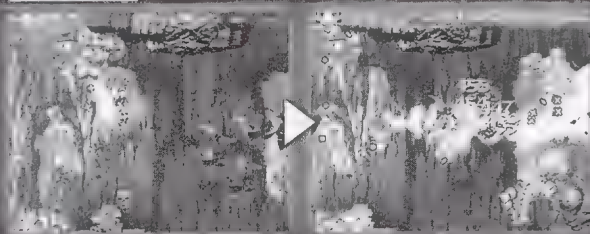
撃ち返し弾が発生する位置は、対象キャラが大きいほど範囲も広い。逆をいえば小さい敵キャラだと狭い範囲なため、使い魔をめり込ませる感じで接近&破壊が理想的となる。

移動速度が遅い場合や、特定の位置に停滞するような敵キャラには、使い魔を重ねての破壊&即吸収が有効。レベル2～3だと吸収漏れに注意も必要だが、次の行動へと素早く移行可能なメリットは絶大。上下スクロールするポイントで、撃ちづらい位置の敵キャラにも有効だ。

デスモード セオリー② 攻撃を中断して弾避け&切り返し!

使い魔を盾にした基本動作に加えて、攻撃を中断しての回避も重要な要素。撃ち返し弾によるミスの大半は、大量の敵キャラを撃ってしまった後に避けきれない場合が多い。逆をいえば、そうなる前に敵キャラを撃たない状態＝撃ち返し弾が飛んで来ない状態にすればOK！ レベル2～3になると、使い魔を盾にしても段々と追い詰められていくので、あえて撃たずに避けることも考えよう。

CHECK POINT③ 破壊タイミングをまとめて安全確保！



敵キャラの出現間隔が短いポイントなどでは、無理に遠くで倒すと大惨事にもなりかねない。大量の撃ち返し弾に画面端へ追い詰められた場合は、同じようにして切り返せばいい。

連続して敵キャラが出現するポイントでは、通常モードと同じ感覚で順番に撃ち落とすと……、大量の撃ち返し弾で身動きが取れないことに。こういった状況へ陥らないために、あえてショットを撃たずに、撃ち逃すのも重要なテクニック。余計なショットも撃たないように。

決め撃ちボムのススメ

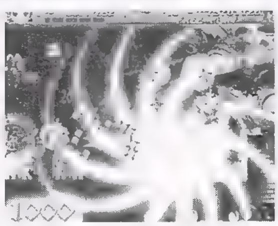
危なくなってからだと間に合わない万能兵器のボム。これを無駄にしないプレイの指針とは？

緊急回避の最有力候補といえば、発動時に自機が無敵状態となるボム攻撃。とはいえ、「危なくなったら使おう！」と思っていては、ストックを無駄にすることにしかならない。そもそも、せっぱ詰まった状況でボムを撃てるプレイヤーの方が少なく、「危なくなる前に使う」のが正しい認識といえる。

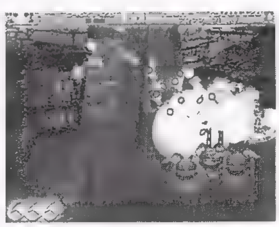
その極めつけとなるのが、ボムの使用をパターンに入れ込んでしまう決め撃ちボム。1ライフ減少時の補充を考えれば、撃てなくなってから回数を減らしても遅くはない。

ボムポイント選定の流れ

1 ミス直後はボムで立て直し!
▼
2 ボムを使用した場所を覚える
▼
3 覚えたポイント前でボム準備



ボム発動中は、対象破壊時に押していたショットボタンで倒した扱いとなる。



体当たりだと無敵時間も短く、連続ミスしやすい。ミス直後はボムが安定だ。

ステージ道中　アイテム出現リスト

ステージ名称	破壊対象	第2章（ステージ3～4）		第3章（ステージ5～6）	
		レベル2	レベル3	レベル2	レベル3
A-1 港街	一角獣	-	-	-	(小ライフ×2)
B-1 森林	-	-	-	-	-
C-1 湖畔	-	-	-	-	-
A-2 墓地	一角獣	-	小ライフ	-	ボム
B-2 沼地	廃車	小ライフ	ボム	小ライフ	ボム
C-2 火山	一角獣	-	小ライフ	-	中ライフ
EXTRA　峡谷	中ボス	ボム			
FINAL 古城	ジルバ	大ライフ（ボム未使用）			



ジルバ戦のデモが始まってから倒すまで、ボムを使わなければ大ライフが。

特定の出現条件について

ライフ&ボムアイテムの出現法則は、リストにまとめたステージとレベルの組み合わせで決定される。ただし、港街の小ライフ×2のみ、デスモード限定アイテムとなっている。また、ジルバを倒した後の大ライフは、ジルバ戦中にボムを使わないことが出現条件だ。

STAGE EXTRA 使い魔をこまめに配置し直そう

峡谷 峡谷を抜けて…

矢継ぎ早に出現する敵に押されないようにパターンを覚えよう。撃ち返しの誘導が重要になるぞ。



撃ち返し弾の誘導が重要だ

縦スクロールを中心に展開する峡谷ステージは、撃ち返し弾にどう対処するかがポイント。切り返しが必要な場面では、小さな動きで弾を流しつつ大きな動きを交えて道を通るのが基本。また、地形のある狭い場所が多く、大きく動きすぎるとすぐに画面端に追い込まれやすい。マップを参考に危険な敵が出現するポイントをしっかり覚えよう。数の多いナイトメア（赤）やオオワシに気を取られすぎると、[illegible]（[illegible]）や[illegible]（[illegible]）に体当たりしやすいので十分注意しよう。

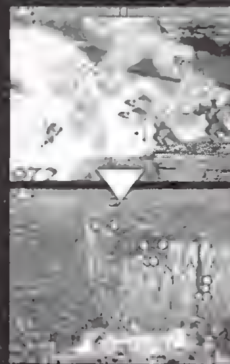


[illegible]通り[illegible]使い魔を[illegible]メインで[illegible]う。



[illegible]れは[illegible]返し[illegible]切りて[illegible]

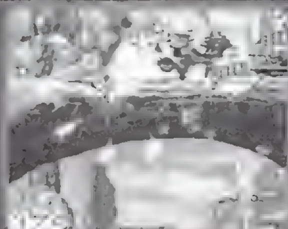
オススメパワーアップポイント



右の[illegible]に出現する1体目の[illegible]（[illegible]）を[illegible]下まで引き付けて[illegible]するのがオススメ。このタイミングなら中ボス戦にパワーアップ状態で突入し、ちょうど倒すあたりでパワーアップが切れる。アイテムの回収率、タメ撃ちの頻度によって切れるタイミングは多少前後するので[illegible]整を加えていこう。

Point a 大型の敵は張り付きで弾封じ

[illegible]のオオワシは使い魔を右に固定してタメ撃ちで倒し、すぐに左に固定して[illegible]。直後のナイトメア（赤）の編隊は、下方から少しずつ上に動いて弾を流していき、ビーストドッグのラインへ。なお、敵に密着すれば撃ち返し弾は発生しない。トロッコ砲台や巨人（青）など、動きが遅い大型の敵には張り付くのも手だ。[illegible]しないよう注意。



豚主人はトロッコ[illegible]とセットで[illegible]。[illegible]

Point b ナイトメア（赤）は引き付けて一気に抜ける

オオワシとトロッコ砲台はなるべく迅速に撃破。直後左右の岩が両側に現れ、細い縦穴状の地形になっている。この縦穴からナイトメア（赤）が14体出現する。ここは最下段付近で十分引き付け、ショットを撃ちながら少しずつ上へ上がっていく。地形の高さまで来たら、一気に上に抜けるのがコツだ。右を抜けた方が直後のビーストドッグに対応しやすい。



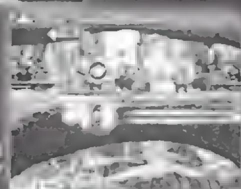
[illegible]に引っ掛からないように気を付けよう。最上段まで行ったら左へ移動する。

Point c ビーストドッグを撃ち漏らすな

このポイントは、Pointbでもたつくと押されやすくなってしまう。左右から同時に豚主人が来るが、ビーストドッグを必ず先に倒すこと。ビーストドッグを放置すると、大量の弾をばら撒いてくるためだ。豚主人は使い魔を上に配置して切り崩そう。



まずは左右のビーストドッグと巨人（青）を確実に全滅させよう。



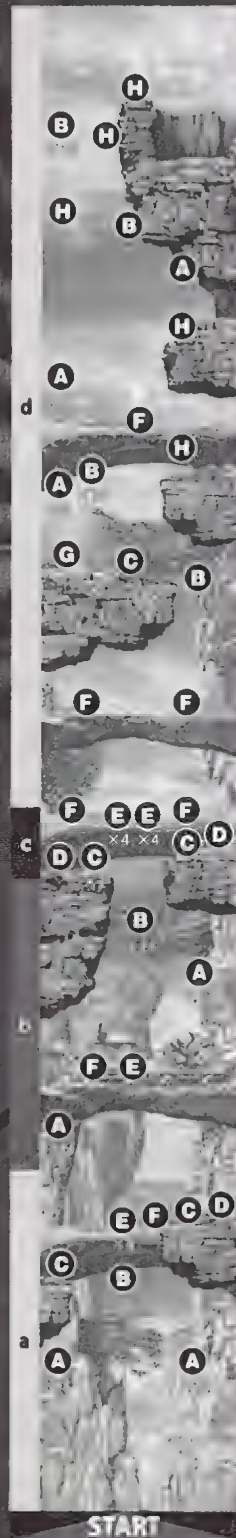
使い魔を上に出して豚主人を撃つ。片側だけ倒す方針でもいい。

Point d 翼竜（緑）地帯は体当たりに注意して弾を誘導

後半で危険な敵は、崖に現れる5体の翼竜（緑）だ。特に3体目以降はオオワシやナイトメア（赤）との混合攻撃になり、この敵だけに注目していると体当たりしてしまう恐れがある。翼竜（緑）自身も広角の弾を出してくるので、[illegible]しないように注意してタメ撃ちで急いで撃破しよう。3体目は左のオオワシの撃ち返し弾を流しながら下から上へ移動。広角弾を1回撃たせてから倒す。4体目以降も[illegible]が地形が狭い。マップも参考に、翼竜（緑）が出現するX[illegible]をしっかり覚えておこう。



3体目を倒した後は地形が右に。ナイトメア（[illegible]）が中央に出現。左端を抜けようとすると4体目の翼竜（緑）に[illegible]しやすい。[illegible]に抜けて小さく中央へ[illegible]。



名称	オオワシ A	
得点	240Pts.	
お宝	―	

名称	ナイトメア（赤） B
得点	370Pts.
お宝	連打

名称	ビーストドッグ C
得点	940 Pts.
お宝	タメ

名称	巨人（青） D
得点	2120 Pts.
お宝	タメ

名称	豚主人 E
得点	1160 Pts.
お宝	ロック



中ボス ビーストドッグ(親分)

元気よく走り回り弾をはら撒いてくる 一往復すると自機狙いの大きい弾と針弾を放つ
厄介な敵だが簡単に倒せる方法があるぞ

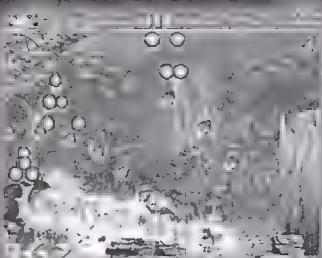


半安全地帯を有効活用

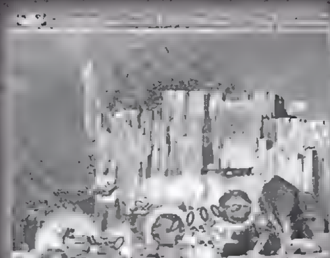
このボスは正面切って戦うと撃ち込みにくいが、実は本体の下半分には当たり判定が無い。このことを利用すれば簡単に倒すことができる。具体的には、画面下側に張り付いたまま、横移動を繰り返すだけでOK。ただし一定周期で放つ広角弾の一番端の弾には当たってしまうので、タイミング良く前に出て通り抜けよう。

パワーアップで速攻撃破

パワーアップ状態で中ボスと戦えば、往復して自機狙い弾を撃ったあたりで倒せる。戦闘時間が短いため安全になるだけでなく、早く倒せるぶんだけ出現する敵の数も増える。なるべくパワーアップを中ボス戦に絡めた方が効率的なのだ。109ページで紹介したポイントで発動すれば、切れた瞬間に大量回復しやすいぞ。



使い魔が地形にめり込むと効果が薄いので、なるべく上に出すように意識。広角弾を撃ちながら往復した後は、自機狙いの低速弾を撃ってくる。この攻撃はほんの少しずつ上か後ろに移動してやり過ごそう。この攻撃が終わればループとなる。



パワーアップ状態で中ボスと戦えばダメージ効率が段違い。みるみる中ボスの体力ゲージが減っていく。カウンタが早めに切れてしまうようであれば、パワーアップ使用ポイントを調整するか、各種ショットを撃つ時間を最小限に抑えよう。

パワーアップを温存？

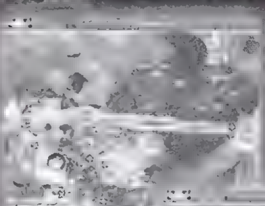
中ボス後に1000までたまったアイテムは、あえて使わずにボスまで温存してもいい。決めボムとの併用で、ボスがかなり楽に倒せるのだ。



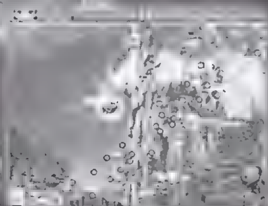
後半のエリアはクモが中心。多数のアイテムを出す敵が少ないため、あまり稼げない。クリア重視の場合は温存するのがオススメ。

Point e オオワシをしっかり撃とう

縦スクロールが終わると右へのスクロールが始まる。地面には固い敵が多いが、オオワシを撃ち漏らすと移動が制限されやすい。ビーストドッグとオオワシを優先しよう。中ボスを倒した後は撃ち返し弾が時間差で発生するので十分注意。中ボスが爆発している場所に使い魔を重ねておこう。



ボムは先に回収しておく。使い魔をうまく重ねれば、撃ち返し弾をほとんど吸ってくれる。



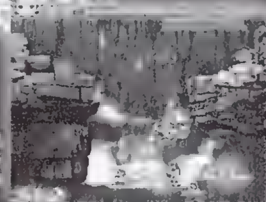
中ボス撃破後にもオオワシが編隊を組んで飛来する。上下に往復しながら全滅させよう。

Point f ナイトメア（赤）の撃ち方

突き当たりに到達すると再び縦スクロール。今度は下へ降りていく。この縦穴は破壊可能な岩で塞がれており、すぐ下にナイトメア（赤）が群れている。使い魔を斜め下に配置して、岩に自機を引っかけながら撃ち込もう。安全に岩の蓋を破壊しつつナイトメアの数を減らしていける。



使い魔を斜め下に配置して地形にめりこみながら撃つ。撃ち返し弾も吸収してくれる。



岩の蓋が破壊できたら一気に下へ。ナイトメア(赤)はなるべくショットで倒そう。

Point g 一角獣（赤）の弾に注意

右→左→右の順にナイトメア（赤）が出現。上下に動きながら撃とう。この後左に羊男が見えてくるが、右へ行き過ぎないように注意。右端にはエレベーターのように上下移動する岩があり、一角獣（赤）が上昇してくるのだ。自機を狙った大型の弾を吐くので、体当たりをかわしても油断は禁物。



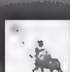
3群のナイトメア(赤)を迅速にショットで破壊。あまり大きく動き過ぎないように。



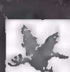
羊男は真上で破壊しよう。一角獣(赤)の弾は速いので、タメ撃ちを解除してかわそう。



名称	トロッコ砲台 F
得点	4960Pts.
お宝	──



名称	人馬騎兵 G
得点	5610Pts.
お宝	連打以外



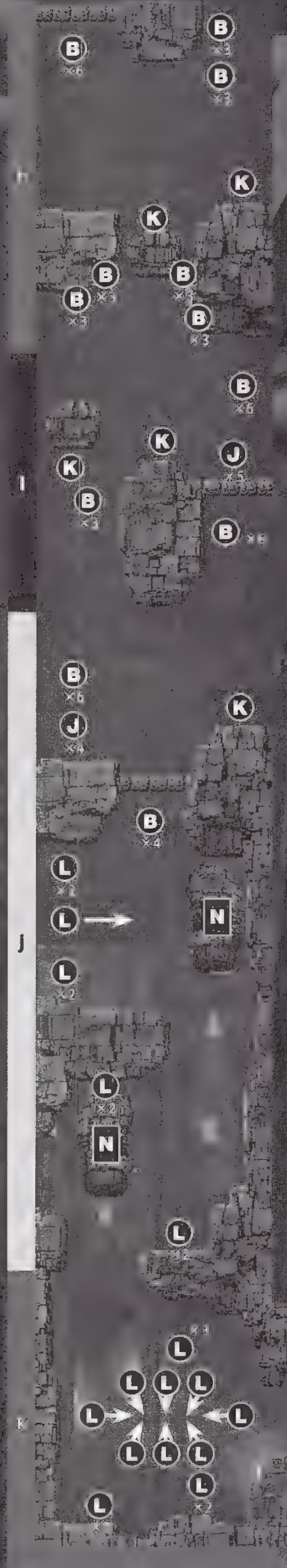
名称	[illegible] H
得点	4740 Pts.
お宝	タメ



名称	ビーストドッグ(親分) I
得点	Pts.
お宝	

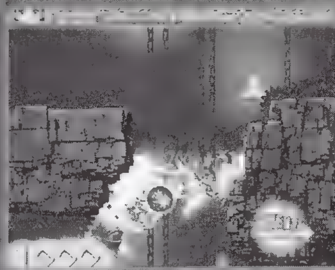
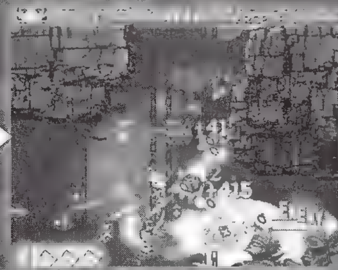


名称	羊男 J
得点	970 Pts.
お宝	ロック



Point h ナイトメア（赤）ラッシュは大きく動き過ぎないことが重要

羊男のいた場所には中央に岩があり、左右に分岐している。ここは右側の方がスペースが広く安全だ。右端を下りながらショットでナイトメア（赤）を倒そう。ただし、直後真下に一角獣（赤）が出現し、わずかに遅れて中央からも岩に乗った一角獣（赤）が現れる。右端から緩やかなカーブを描くように左下へ移動して自機狙い弾をかわすといい。その後正面からタメ撃ちで撃破しよう。


一角獣（赤）×2を撃破後は、4グループのナイトメア（赤）が左右交互に出現。移動できる空間が狭いので、なるべく小さな上下の動きで撃ち返し弾を流す。切り返すときだけ大きな動きを交えよう。この直前に中央から一角獣（赤）が来るので、下へ動いて上へ切り返す形がいい。

Point i 右側を無視すれば楽

中央の一角獣（赤）を急いで倒し、左から上昇してくる一角獣（赤）に備えよう。そのまま左ルートを急いで下がり、中央再下段を抜けるのが楽な対処法。右側は羊男＋岩棚があり通過しにくい。



左を抜けよう。右は羊男がいる上に岩のフタがあり、ナイトメア（赤）も横に広がるので通過しにくい。

Point j 岩蟲の位置を覚えよう

このポイントで初登場となる岩蟲は、一見して移動するだけの地形に見えるが、当たり判定があるので体当たりに注意しよう。逆に出現ポイントを覚えてしまえば問題無い。なお、耐久力は高めだ。



一つ目の岩蟲はここで破壊できないと再度上昇してくる。二つ目は左のクモに気を取られ過ぎないように。

Point k クモラッシュは低速移動で

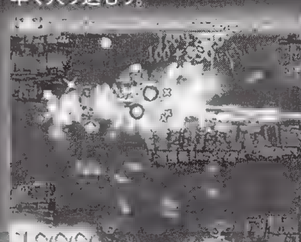
スクロール方向が変わると、背景のクモが実体化して一斉に襲ってくる。この場所は左下隅からやや前の位置で、左上に向かってタメ撃ち（低速移動）でゆっくり移動していけるだけで楽にかわせる。



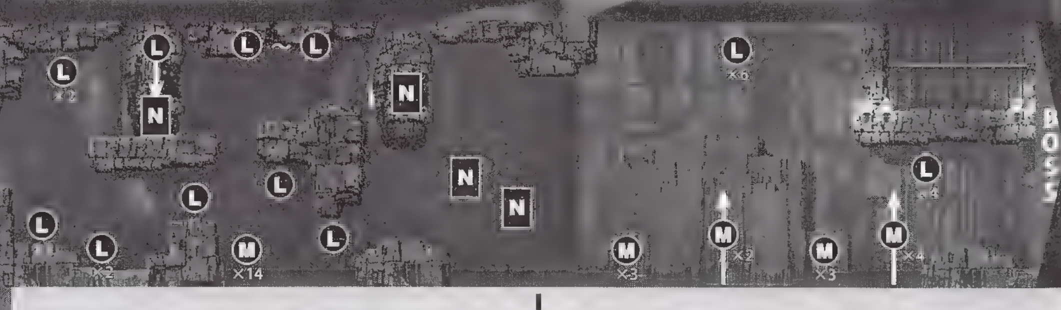
上へ行くのが早過ぎると真上から弾が来るが、弾速は遅い。落ち着いてかわそう。画面奥のクモ本体には判定無い。

Point l 岩棚は上ルートで

最後はクモラッシュ。上下に分岐した岩棚は下の方が入りやすいが、上の方がクモが多く、しつこくクモが降ってくる穴もある。上へ進んだ方が格段に楽に進める。一気に素早く入り込もう。



最後に三つ並んだ岩蟲も、上ルートを進んだ方が破壊しやすい。終盤は下に居る魚人男（青）に注意。





名称	一角獣（赤） K
得点	6450Pts.
お宝	タメ



名称	クモ L
得点	940Pts.
お宝	ショット



名称	魚人男（青） M
得点	1960 Pts.
お宝	タメ



名称	岩蟲 N
得点	18390Pts.
お宝	タメ

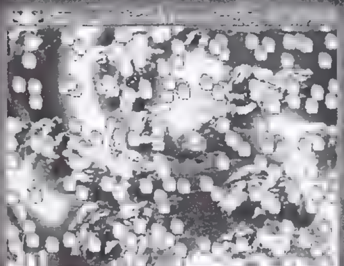
Stage Boss

双子の竜王 デヴァリア・ギヴァリア

本体:1,000,000Pts

見た目は火山ステージのバヴァリアをアレンジした感じだが、縦スクロール移動＋左右からの弾幕とこれまでに無いタイプのボス戦。まず、はじめに覚えておきたいのは、向かって[illegible]側・デヴァリアの方が中央寄りに配置されていること。このため、中央よりも右寄りで弾幕を回避すれば、[illegible]で[illegible]な本体への体当たりをしなくて済む。

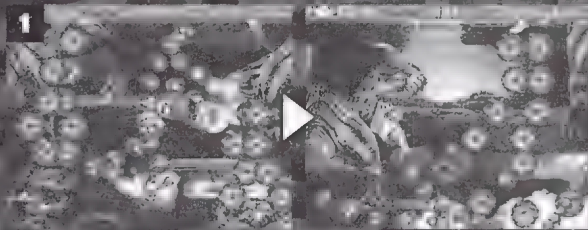
具体的な攻略パターンとしては、[illegible]が[illegible]る2でボムを1発使うのが[illegible]全確実。ボム発[illegible]にきっちり撃ち込めば、[illegible]が始まるまで[illegible]せる。



[illegible]2の[illegible]に重ならないポイント[illegible]で[illegible]の十字砲火に注[illegible]しながら[illegible]巨岩が動き始めたら[illegible]し待ってボム[illegible]は、無[illegible]でやり過ごせる。

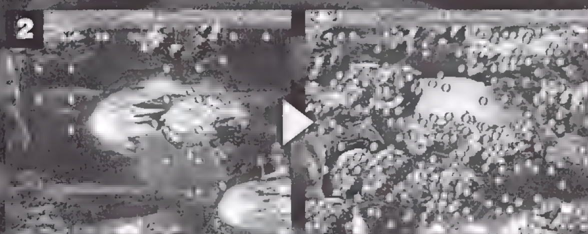
EXTRAボス　攻撃パターン

パターン順序
1→2→1→3→1…



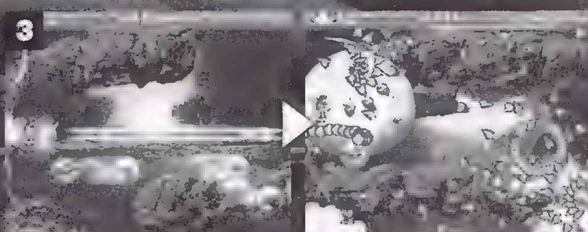
1 落下弾＋扇状複合弾

[illegible]ジャンプ時に左右へ放物線軌道の落下弾を繰り返すループ攻撃。スタート直後の[illegible]ジャンプは、画面中央から下方[illegible]大きく回避。以降、足場が低い方が1セット、高い方が2セットの扇状弾を撃つので、高い方→低い方へと回避することを[illegible]。



2 移動巨岩＋十字弾幕

交差軌道で撃ち出された波動弾の軌道上に、一定間隔で十字砲火付きの巨岩×2を設置。波動弾は判定が小さいため、画面最上段or最下段にいればOK。この位置で巨岩を上下に避けると比較的安全だが、ランダム要素も多くパターン化は困難。ボム1発で安定して抜けた方が無難だ。



3 さく裂巨岩＋扇状弾幕

画面端の対角線上へ移動した本体が巨岩連射＋扇状弾＋さく裂巨岩を繰り出す。弾避けのセオリーは、上側本体の頭部下側へ移動。頭上の扇状弾を無効化して、正面斜め下に固定した使い魔で逆側の巨岩を破壊＆弾幕を細かく回避。頭上からの巨岩は近距離破壊でさく裂弾を消していける。

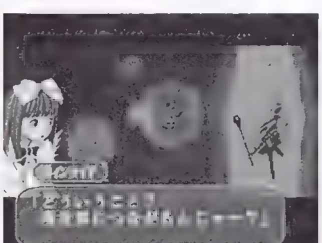
来るべき時に向けた下準備

EXステージ通過でボス攻撃が変化!?

峡谷コマンドの公開によって、存在が明らかになったEXボスの違いを詳しく解説!

デスモード入門の冒頭でも簡単に説明した通りに、峡谷を通過することでFINALステージのボス連戦が全般的に変化！　デスモード専用となる攻撃パターンに換装された、通称EXジルバとEXティラノサタンが出現する。

特に前者のEXジルバについては、峡谷ルートのクリアを目指す上で避けて通ることのできない存在だ。そこで来るべき初対戦に備えて、EXジルバの第二形態におけるセオリーを一足早く解説！　さらにEXティラノサタンのパターン変化も合わせて紹介しておこう。

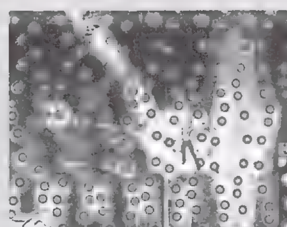


峡谷ルートでもジルバ終了時のデモ中に出る大ライフは健在。ミス補充すれば、最後に6発ボムれる計算だ。

EXジルバ

EXステージ通過時のみ

無条件でデスモード突入の峡谷を通過すれば、デスモードの内部レベルに関係なくFINALステージでEXジルバが出現!　従来の攻撃パターンを第一形態として、新たに第二形態を追加。耐久力が高く長期戦になるとはいえ、ロックショット併用の誘導方法さえ覚えてしまえば、初見でも抜けられる。



ボスの耐久力ゲージを約6割まで減らすと、新たに追加された第二形態がスタート!　以降は自機周囲に集束する弾幕がループし続けるので、集束弾が実体化する前にロックショットを固定。



徐々に弾速とサイクルが早くなる集束弾は、画面中央に集めると次の弾幕と重なってしまうのでNG。ロックショットでダメージを与えつつ、上部と下部を往復する感じで早めに回避しよう。

EXティラノサタン

デスモードレベル3限定

峡谷通過で無条件に変化するEXジルバと違って、序盤6ステージでデスモード突入＋峡谷通過の最高難度がEXティラノサタンの出現条件。基本的な攻撃パターンこそ同じだが、一部の弾幕が超絶強化されて完全に別モノ。最終形態を見越して、残ライフの許す限りボムを使うぐらいで丁度いい。



第一形態の中では、ブロック絡みの攻撃パターンの難度が段違い!　撃ち返しブロックは、弾の角度が自機寄りなので回避が困難。落下ブロックは欲張らずに、ブロック破壊を優先しよう。



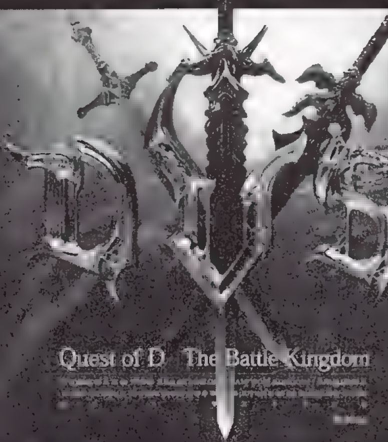
第二形態も弾数は増えているが、ほぼ通常時と同じパターンでOK。最大の難関となるのが、オーラスの第三形態。ボルケーノオーブがさく裂弾に変化しているため、破壊時に大量の弾をばら撒く。

未知なる存在が待つ!!
待望の新ダンジョン追加!

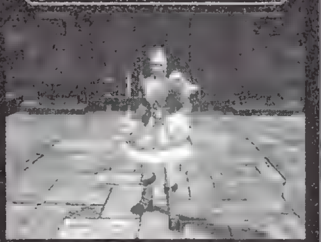
いよいよ公開となった「終焉を告げるもの」の解説に加え、バージョンアップの恒例となったスキル検証データをお届け！　さらに難関シナリオ「歪みの王」を、マップ付きで完全攻略だ!!

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.00b
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発売日：2008年1月16日(稼働中)
■使用基板：Chihiro

Text:真瑠世、伊勢猫



クレストアイテムも追加！



1月14日から、筐体SHOPに新eアイテムのプラチナクレスト新鎧が追加された！　20枚交換と高額なので、キャンペーンやイベントが待ち遠しいプレイヤーも多いかな？

通信協力最上級

深淵に潜むボスを目指せ！

終焉を告げるもの

階級条件　師範以上

最強クラスの道中ザコに加え、未体験のボス戦が待ち受ける新ダンジョン。遊び無しで装備を固めて、全身全霊をかけて挑め！

二手に分かれて全力で挑め！

ダンジョン道中のモンスターは、おなじみのセンティネルやメタルナイト系、ミノタウロスサージェントDをはじめ、サイクロプスにモブワイバーンなど、対処が難しいモンスター群が目白押し。ボス戦も長丁場になるので、武器スキル主体の場合は、劣化対策用の予備武器を忘れずに持ち込むこと。

被ダメージを抑える属性防御については、炎＋雷＋闇重視が基本。耐性ではスローや石化、毒対策用の魔石を付けたカスタムアイテムの持ち込みが有効。装備品の組み合わせを調整しよう。



地下4階のジェネレーター破壊を忘れなければ、後は二手に分かれて進むだけ。玉座近くではミノタウロスに注意！

■ダンジョン構成

B1F	扉前のみ分岐部屋
B2F	フロア全体かRG
B3F	移動床の分岐あり
B4F	ジェネレーター破壊
RG	ボス前RG×2連戦
BOSS	クロウ・クルワッハ戦

ダンジョン構成は、4フロア＋RG2連戦の固定マップ。フロアごとにマップか3パターンあって、回復アイテム&回復の泉の設置場所が変化。難解なギミックこそ無いが、慣れるまでは地図×4枚を忘れず持ち込もう。

終焉を告げるもの

BOSS

Crom Cruach
クロウ・クルワッハ

シリーズ最強と呼んでも過言ではない、圧倒的火力&耐久力を誇る中央ボス。厄介な攻撃モーションの見極めと、適切な対処が重要だ



常時といってもいい頻度で、十字配置のファイアーウォールを展開。回転方向に合わせて、内側を移動して攻撃だ。

ヒット&アウェイで攻撃せよ！

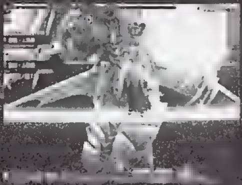
まず、対クロウ・クルワッハ戦で覚えておくべきポイントは、回転移動するファイアーウォールとプレイヤー位置に固定される重力結界の対処方法。これらをこなしつつ、各種攻撃を回避するワケだが、最低でも以下に挙げた大ダメージ確定となる攻撃をやり過ごせないと……生還は困難を極める。

このほかにも脱出不可能なダメージ結界や誘導弱体など、攻撃バリエーションがとにかく多い。慣れるまでは、コンティニュー必至なので覚悟しよう。



左手を掲げた後は、プレイヤー位置に重力結界を展開。ボス近くで展開されないよう、いったんボスから離れること。

右手を掲げた後はメテオストーム。なお、2種類の光球や属性ドラゴンは、前転でも消せないので要注意！



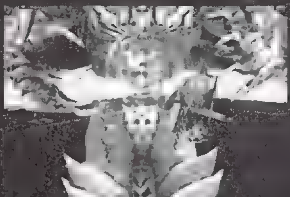
大ダメージ確定の多彩な攻撃パターン



吠えるモーション後に、全方位へ撃ち出される通常ガード可能な衝撃波。一定確率でカースが発動して、緊急回避で解除しないとHPを20まで減らされてしまう。



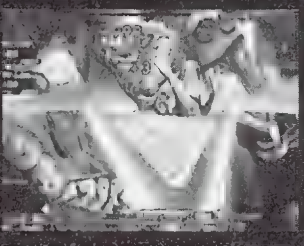
吸引モーション後に、ボス正面の広範囲を焼き払う火炎ブレス。リフレクトシールドならばガード可能だが、これ以外の方法だと、状況によっては回避不能なことが多い。



タメモーション後に、大型の魔力弾を撃ち出す攻撃。ターゲットしたプレイヤー目がけて撃ち出すので、狙われた場合は距離を離して回避動作の準備をすること。

回復魔法陣は張り付きが基本!?

ボスのHPを約半分&約4分の1まで減らすと、広域グラビティーフィールド＋回復魔法陣を展開。この間は常にボスのHPが999ずつ回復するが、同時にプレイヤーもHP & MPを3ずつ回復できる。とはいえ、緑光球や上記攻撃を受けると即死するので要注意だ！



回復魔法陣の展開中は、密着でプレイヤーも回復可能。放っておくと全快されるので張り付いて攻撃。

道中の回復アイテムについて:強敵だらけの道中に加えて、ボス戦も長丁場になるので道中の回復アイテムは忘れずに回収したいところ。取材プレイの段階では、地下1階と地下4階の壷に隠された食料と、地下3階に設置された宝箱×2を確認。なお、この宝箱が小部屋に設置されているパターンだと、小部屋に入ると同時に閉じこめられてしまうので相方と一緒に入ろう。

MP消費の各種スキルを徹底検証!

Dフォースカード&スキルデータ

~MP消費型スキル編~

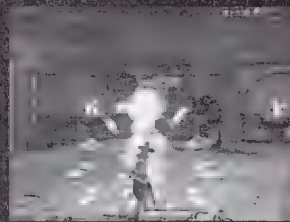
度重なるバージョンアップを受けて、以前にも増して使い勝手が向上したMP消費型スキル。その基本性質とともに各種スキルの詳細ダメージを完全リスト化! 一部、基底ダメージも変更されているので、デッキ構築の前に再チェックしよう!!



基本性質と積み効果

ソウルリザレクションの仕様変更に加え、ソウルアミュレットやワイズアミュレットなどの実装、さらに消費MPの見直しで、回転率&ダメージ効率が大幅に上がったMP消費型の攻撃スキル。

その基本性質は旧Ver.3とほぼ同等で、同種スキルの2枠目から約50%の積み補正が存在。同属スキルの場合であれば、「+1」表示でボーナスポイントとして3ダメージずつ加算されていく。



側面or背後ヒットや、対象との距離によるダメージ補正は健在。本作からの追加要素としては、スキルの種別に応じた発動&硬直時間が、それぞれに設定されている。

●スキルカードの積み効果



1	(486+33)	+	0	+	9	=	合計528
2	17	+	486	+	9	=	合計512
3	9	+	0	+	(480+33)	=	合計522

パラメータによるダメージ増加

属性ごとに設定された依存パラメータが、スキルダメージに直結するMP消費型の攻撃スキル。その増加率を検証してみると、基本職(人間キャラ)のパラメータ上限100を境として上昇率が減少する。パラメータ0を基底ダメージとした場合、パラメータ100で約3倍となって、以降はパラメータ+10ごとに基底ダメージの約1割が上昇。パラメータ上限の限界値150で約3.5倍までダメージアップする計算だ。

パラメータ	ダメージ	上昇値
INT0	155	—
INT10	186	+31
INT20	217	+31
INT30	259	+42
INT40	301	+42
INT50	341	+40
INT60	366	+25
INT70	391	+25
INT80	416	+25
INT90	441	+25
INT100	465	+24
INT110	481	+16
INT120	496	+15
INT130	512	+16
INT140	527	+15
INT150	543	+16

■INT検証リスト



INT依存の炎属性であるDハードインフェルノを使用して、10単位の数値を計測。

魔法属性と依存パラメータ

武器による物理ダメージがSTRによってダメージが増減するのと同じく、MP消費型の攻撃スキルも特定パラメータを元にダメージが変化する。

それを示したのが下記のリストで、大まかに6種類のカテゴリーに分類可能。物理属性がある場合のみ、カウンター補正が適用される。

魔法属性	依存パラメータ
炎属性	INT
氷属性	INT
雷属性	INT
聖属性	MIN
闇属性	INT
物理属性	STR

■依存パラメータ

原則的に炎・氷・雷・闇の4属性がINT依存、聖属性はMIN依存となる。物理属性は武器攻撃と同様にSTR依存となり、ゴールドツイスターのみLUC依存だ。

Ver.4.00b対応 MP消費型スキルデータリスト1

魔法属性	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費MP(EX版)	ダメージ数値 1枚	1枚積み	2枚積み	1枠目の効果上昇率
炎属性	ファイアースキルズ	—	魔法使い習得	2	60	—	—	—
	ファイアーボール	C [10]	Dフォースカード	—	90	—	—	—
		C [+10]	魔法使いスキル	2	75	180	233	+105
	フレアバースト	UC [10]	Dフォースカード	—	255	—	—	—
		UC [+5]	魔法使いスキル	4	255	315	345	+60
	ハードインフェルノ	R [10]	Dフォースカード	—	465	—	—	—
		R [+3]	魔法使いスキル	6	486	519	536	+33
	コンバージファイアー	C [+10]	魔法使いスキル	4 (5)	90×2	195×2	248×2	+105
	コンバージフレイム	UC [+5]	魔法使いスキル	8	114×3	174×3	204×3	+60
	コンバージインフェルノ	R [+3]	魔法使いスキル	12	135×4	168×4	185×4	+33
	ファイアースピリット	C [+10]	魔法使いスキル	4	105×2	210×2	263×2	+105
	フレイムスピリット	UC [+5]	魔法使いスキル	8	144×3	204×3	234×3	+60
	サラマンダースピリット	R [+3]	魔法使いスキル	12	180×4	213×4	230×4	+33
	エクスプロージョン	C [+10]	魔法使いスキル	3	183	288	341	+105
	フレイムインフェルノ	UC [+5]	魔法使いスキル	6	330	390	420	+60
	ボルケーノ	R [+3]	魔法使いスキル	9	480	513	530	+33
	ファイアーウォール	C [+10]	魔法使いスキル	3	105	210	263	+105
氷属性	フロストスキルズ	—	魔法使い習得	2	45	—	—	—
	アイスブラスト	C [10]	Dフォースカード	—	60	—	—	—
		C [+10]	魔法使いスキル	2	45	150	205	+105
	フロストバイト	UC [10]	Dフォースカード	—	174	—	—	—
		UC [+5]	魔法使いスキル	4	168	228	258	+60
	ブリザード	R [10]	Dフォースカード	—	336	—	—	—
		R [+3]	魔法使いスキル	6	336	369	386	+33
	アイススラッシュ	C [+10]	魔法使いスキル	3 (4)	90	195	248	+105
	フロストスラッシュ	UC [+5]	魔法使いスキル	6	225	285	315	+60
	ブリザードスラッシュ	R [+3]	魔法使いスキル	9	360	393	410	+33
	スノーストームインパクト	C [+10]	魔法使いスキル	3	85	184	233	+99
	フリーズインパクト	UC [+5]	魔法使いスキル	6	198	258	287	+60
	ブリザードインパクト	R [+3]	魔法使いスキル	9	291	323	339	+32
	アイスウインド	C [+10]	魔法使いスキル	3	117	222	275	+105
	アイスストーム	UC [+5]	魔法使いスキル	6	246	306	336	+60
	アイスブリザード	R [+3]	魔法使いスキル	9	360	393	410	+33
	アイスジャベリン	R [+3]	賢者/黒魔術師スキル	5	360	393	410	+33
氷+物理	アブソリュートゼロ	UC [+5]	賢者/黒魔術師スキル	8	32	92	122	+60
雷属性	ライトニングスキルズ	—	魔法使い習得	2	60	—	—	—
	サンダーボール	C [10]	Dフォースカード	—	75	—	—	—
		C [+10]	魔法使いスキル	2	60	165	218	+105
	ライトニングボルト	UC [10]	Dフォースカード	—	207	—	—	—
		UC [+5]	魔法使いスキル	4	210	270	300	+60
	サンダーストーム	R [10]	Dフォースカード	—	393	—	—	—
		R [+3]	魔法使いスキル	6	411	444	461	+33
	ライトニングチェイン	C [+10]	魔法使いスキル	5 (7)	75×2	180×2	233×2	+105※1
	サンダーチェイン	UC [+5]	魔法使いスキル	10	105×3	165×3	195×3	+60※1
	タラニスサンダーチェイン	R [+3]	魔法使いスキル	15	135×4	168×4	185×4	+33※1
	雷神の鉄槌	UC [+5]	魔法使いスキル	8	135	195	225	+60、全対象
	ライトニングストーム	C [+10]	魔法使いスキル	3	90	188	237	+98
	ライトニングトルネード	UC [+5]	魔法使いスキル	6	212	270	298	+58
	ライトニングテンペスト	R [+3]	魔法使いスキル	9	305	337	353	+32

サポートジョブの補正について: サポートジョブに対応した他職業のMP消費型スキルを使用した場合、MP消費量は変わらないが一定のダメージ補正がかかる。その割合はサポートジョブのレベル1で初期50%のダメージ補正で、以降は一定レベルごとに補正が緩和される。なお、ENE消費型スキルの場合はENE消費量に補正がかかり、レベルアップで段階的に消費量が緩和される。

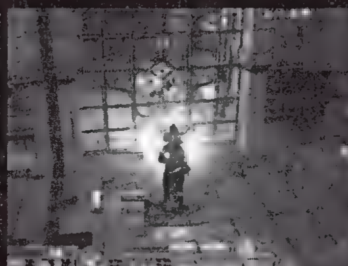
追加スキルカードのパーマネント効果

『DVS』稼働と同時に追加された、全30種類の新たなスキルカード。それぞれ1枠分を最大積みした状態のパーマネント効果は見ての通りで、基本的にボーナスパラメータの合計数値は既存カードに準じたモノとなる。

とはいえ、例外的なスキルがいくつかあって、デッキ圧縮&ブリード効果を得られるブリーディングスラッシュは、パラメータを見ても合計22とかなり優秀！　これに対し、マナドレインやヘブンズドーン、一部のアクティブスキルは、パラメータ合計が若干低めの設定。これらのスキルをデッキに組み込む際には、十分に注意しておきたい。



使い勝手がいいブリーディングスラッシュは、パラメータ上昇も優良なスキルだ。



吸収MPの制限に加えて、パーマネントも今一つな感じのマナドレイン。

種別	スキル名称	稀少度[合成上限]	STR	VIT	DEX	AGI	INT	MEN	LUC
戦士	クラッフル	C［+10］	15	15	—	—	—	—	—
	ブリーディングスラッシュ	C［+10］	12	—	20	—	—	—	—
	カラミティエッジⅠ・Ⅱ	R［+3］	—	—	12	—	—	—	—
騎士 蛮族	ツインスティング	C［+10］	5	—	20	5	—	—	—
	レイズラッシュⅠ・Ⅱ	UC［+5］	5	—	10	—	—	—	—
	オーガデストラクション	R［+3］	10	—	—	—	—	—	—
魔法使い	マナドレイン	UC［+5］	—	—	—	—	3	—	—
	ワールウィンド	UC［+5］	8	—	—	—	—	—	—
賢者 黒魔術師	ベノム	C［+10］	—	—	—	—	10	—	—
	グラビティフィールド	UC［+5］	—	—	—	—	5	—	—
	アイスジャベリン	R［+3］	—	—	—	—	3	—	—
僧侶	ブレインシェイカー	C［+10］	10	—	20	—	—	—	—
	セイクレッドサークル	UC［+5］	—	—	—	—	—	5	—
	スーパーヒールノヴァ	R［+3］	—	—	—	—	—	3	—
司教 武闘家	ホーリーストリーム	C［+10］	—	—	—	—	—	10	—
	ソングオブデザイア	UC［+5］	10	—	—	—	—	—	—
	ヘブンズドーン	R［+3］	7	—	—	—	—	—	—
盗賊	エンチャントポイズン	C［+10］	—	—	10	—	—	—	10
	リストレインショット	C［+10］	—	—	30	—	—	—	—
	ヴァイパーバイト	UC［+5］	10	—	—	—	—	—	—
	ライトニングブラスト	R［+3］	—	—	5	—	5	—	2
	アームズ	R［+3］	3	—	—	—	—	—	3
暗殺者 狩人	ブラストアロー	C［+10］	—	—	—	—	—	—	20
	ハンターズアイ	UC［+5］	—	—	10	—	—	—	—
	シャイニングアロー	R［+3］	—	—	2	—	—	—	10
全職業	ファルコンブロウ	UC［+5］	5	—	10	—	—	—	—
	ドラゴンスマッシュ	C［+10］	5	—	20	5	—	—	—
	ラピッドムーブ	R［+3］	—	—	3	9	—	—	—

Ver.4.00b対応　MP消費型スキルデータリスト2

魔法属性	カード&スキル名称	レアリティ[積み上限]	種別	消費MP(EX版)	ダメージ数値 1枚	ダメージ数値 1枠積み	ダメージ数値 2枠積み	1枠目の効果上昇率
聖属性	フェース	—	僧侶習得	2	36	—	—	—
	ホーリーアロー	C［+10］	僧侶スキル	2	54	117	149	+63
	ホーリーライトニング	UC［+5］	僧侶スキル	4	148	184	202	+36
	ホーリーボルト	R［+3］	僧侶スキル	6	256	276	286	+20
	セイクレッドフォース	C［+10］	僧侶スキル	3	58	121	153	+63
	セイクレッドサークル	UC［+5］	僧侶スキル	6	159	195	213	+36
	ショックウェーブ	C［+10］	僧侶スキル	5（7）	27	90	122	+63
	エウレカ	—	司教習得	5/sec.	99	—	—	—
	ウィークネス	C［+10］	僧侶スキル	2	—	—	—	—
	パワーダウン	C［+10］	僧侶スキル	2	—	—	—	—
	レベルダウン	C［+10］	僧侶スキル	5	—	—	—	—
	サイレンス	R［+3］	僧侶スキル	2	9	29	37	+20
	フィアー	—	司教習得	3	—	—	—	—
聖＋物理	ホーリーウインド	C［+10］	僧侶スキル	2	61	124	156	+63
	ホーリートルネード	UC［+5］	僧侶スキル	4	163	199	217	+36
	ホーリーストーム	R［+3］	僧侶スキル	6	283	303	313	+20
	ホーリーストリーム	UC［+5］	司教／武闘家スキル	3	201	221	231	+20
種族限定	セイントライト	C［+10］	僧侶スキル	2	162	304	375	+42※2
	セイントブレス	UC［+5］	僧侶スキル	4	454	535	575	+81※2
	セイントティアー	C［+10］	僧侶スキル	6	745	790	812	+45※2
闇属性	ポイズン	UC［+5］	魔法使いスキル	2	30［10×5］	75［30×5］	98［4×50］	+45［+20］
	アシッドレイン	C［+10］	魔法使いスキル	3	30［10×5］	120［30×5］	165［40×5］	+90［+20］
	ベノム	C［+10］	賢者　黒魔術師スキル	3	60［10×5］	165［30×5］	218［40×5］	+105［+20］
	スリープ	UC［+5］	魔法使いスキル	2	15	60	83	+45
	コンフューズ	UC［+5］	魔法使いスキル	2	15	60	83	+45
	ストーン	C［+10］	魔法使いスキル	2	30	120	165	+90
	グラビティフィールド	UC［+5］	賢者　黒魔術師スキル	3	34	34	34	0
	ジェノサイドペイン	C［+10］	賢者／黒魔術師スキル	2	105	210	253	+105
	マナドレイン	UC［+5］	魔法使いスキル	5	8/MP10	30/MP15	42/MP15	+22/＋MP5
	カース	—	黒魔術師習得	5	—	—	—	—
闇属性＋炎氷雷	アルテナ	—	賢者習得	5/sec.	165	—	—	—
	ナイトメア	—	黒魔術師習得(Ⓐ)	5/sec.	225	—	—	—
		—	黒魔術師習得(Ⓐ+Ⓖ)	5/sec.	180	—	—	—
闇＋物理	グランドシェイカー	C［+10］	魔法使いスキル	3	23	113	158	+90
	アースクエイク	UC［+5］	魔法使いスキル	6	45	105	135	+60
	レイジングガイア	R［+3］	魔法使いスキル	9	82	115	131	+33
闇＋全属性	ラストメモリー	R［+3］	賢者/黒魔術師スキル	ALL	21	28	32	+7
物理属性	サベージボディ	—	蛮族習得	5/sec.	114	—	—	—
	フィストスタンプ	—	武闘家習得	6	285	—	—	—
	イノセンス	—	武闘家習得	5/sec.	105	—	—	—
	タレット	—	狩人習得	5/sec.	50	—	—	—
(LUC依存)	ゴールドツイスター	UC［+5］	暗殺者　狩人スキル	100G	114	143	158	+29
物理＋炎属性	ボム	—	盗賊習得	4	41	—	—	—
		C［+10］	盗賊スキル	2	79	156	195	+77
	スタンボム	UC［+5］	盗賊スキル	4	60	104	126	+38
	マイン	UC［+5］	盗賊スキル	5（7）	213	251	270	+38
	アームズ	R［+3］	盗賊スキル	6	158×2	183×2	196×2	+25
特殊属性	トレマー	—	騎士習得	5	—	—	—	—

注：リストの数値は編集部調べ／※1…2ヒット以降は1.2倍ずつダメージアップ／※2…MIN50の数値

状態異常系のスキル効果

状態異常の効果を付加するスキルにも、いくつかの仕様変更が加えられた。まず、同系統スキルのレアリティによる効果時間が見直され、積み枚数による発動率の違いだけとなった模様。さらに付加効果ごとに明確なカテゴリー分けがされて、「能力弱体、行動不能、「状態異常」といった各カテゴリーで重ねがけや上書きが法則化。能力弱体のみ別カテゴリーと重ねがけ可能で、行動不能同士は上書きできない。



全国ダンジョンでもお世話になる凍結や気絶など、行動不能の効果同士は上書き不可能。また、ブリード&毒といったスリップダメージ中は、行動不能にならない。

習得カードスキルのランク

D.NETと連動したクエストクリアで、最大R5（ランク5）まで強化可能となった習得カードスキル。ランク1で元カードスキルの1枚分だが、ランク5だと1枠最大積み（一部例外あり）と同程度までダメージ効果がアップする。ただし、あくまでも別スキル扱いなので、同種のカードスキルによる積み効果は無し。また、基本職の習得スキルと同じ扱いとなるため、パーマネントや同属効果の対象にもならない。



デッキのカード枠を節約できる点はうれしいが、実際に有効な習得カードスキルは一部のみ。未実装の登録枠があるようなので、今後の追加スキル枠に期待大!?

副出しバトルキングダム

ダメージデータの計測方法：スキル&スクロールのダメージデータは、それぞれの依存パラメータ100を基準として、正面から密着状態で計測した数値。複数属性の場合は、依存度の高いパラメータを100、それ以外のパラメータは50の状態で計測してある。なお、計測対象のモンスターについては、耐性ゼロと思われるモンスターを個別に選定しているため、属性ごとに対象が異なっている。

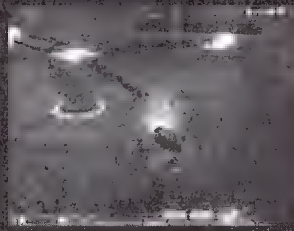
難関シナリオ攻略

歪の王

追加されたシナリオの最後の難関、「歪の王」を攻略。マップを覚えながらルームガーダーをこなそう。難敵エンシェントドラゴンを倒せ！

装備およびデッキについて

敵との戦闘がメインで罠は多くないため、防御力を重視しよう。属性は、ブラインドが厄介なので闇耐性が欲しい。また、何かとくらいやすい雷、エンシェントドラゴンを見すえて火耐性もフォローしたい。道中は肉カードや回復の泉などがあるものの、被ダメージが全体的に大きいので慎重に。慣れないうちはエンシェントドラゴン戦が長期戦になるので、ENE回復系カードは6枚以上欲しいところ。eアイテムで二つ程度持ち込むのも手だ。


災禍の侵蝕でも活躍するディアナアミュレットがオススメ。なるべく装備しよう。

地下1階



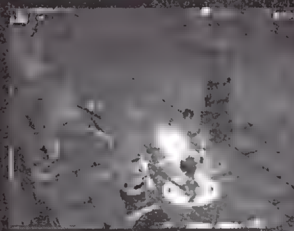
マップ中の記号・略号

S……スタート地点
肉……ENE回復アイテム
噴……ガス噴出トラップ
玉……タッチ式スイッチ
宝……宝箱
砲台……矢射出トラップ
◎……ワープ
噴……ガス噴出トラップ
レバー……レバー式スイッチ
泉……HP or MP回復の泉

T……テラー
L……ラミア
D……デーモン
M……ミノタウロスバトラー
N……ネクロマンサー
V……デヴィアス
C……オークチーフF
Y……サイクロプス
J……カンジャラー
K……メタルナイトダーク
R……リッチ
F……フィモール
H……デュラハン

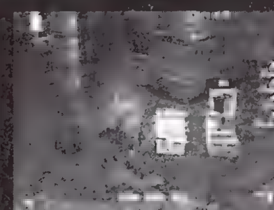
ラミアを優先して戦闘を進める

地下1階では、地面から尻尾を出すラミアの遠距離攻撃に注意。攻撃を中断されやすいので、優先して倒すといい。幸いラミアの体力は多くないため、ほかの敵に接近される前に倒すことができるはず。その後は、テラーかミノタウロスバトラーを狙おう。


遠距離攻撃はデーモンとラミアのみ。ラミアは特に嫌らしいので、優先すること。

CHECK!! 素材とENE回復アイテム

左上の素材とENE回復系が入った宝箱のある部屋は、手前の柵の中に居るデーモン2体とミノタウロスバトラー1体を倒すと開く。その後は右回りで戻りながら進めば、下の部屋の強制戦闘をせずに済む。



ネクロマンサーとデヴィアスの複合攻撃

この階では、ネクロマンサーとデヴィアスが同時に攻撃してくる場面が多い。ネクロマンサーは放置しておくとスケルトンナイトを召喚するので、最優先で倒そう。できるだけデヴィアスの攻撃を避けてからネクロマンサーに攻撃するのが理想。レバーを引く際に攻撃を受けやすいので、トレマーやショックウェーブなどでいったん転ばせてから対処すると楽になる。なお、マップ右にある部屋の中央に柵が2本ある場面は、新生の丘や堕ちた英雄などと同様に、左右の部屋には入る必要が無い。トラップを引き付けてから左右に一瞬避けつつ、すぐに中央通路へ戻ろう。

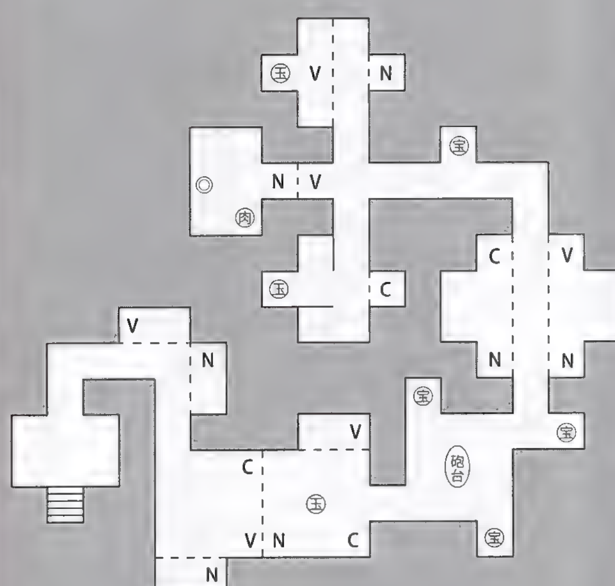

レバーを引くときに攻撃をくらいやすい。範囲系や飛び道具でけん制してから引こう。


トラップを引き付けて左右の部屋へ一瞬入りつつやり過ごし、すぐに中央通路へ戻ろう。

CHECK!! HP回復アイテムを見逃すな！

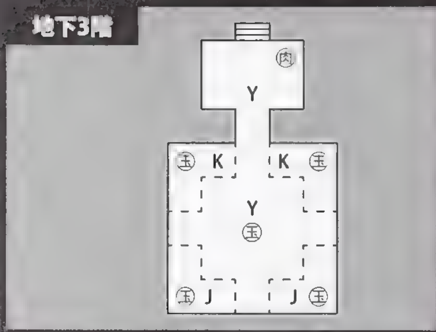
この階にある宝箱四カ所は、どこか一つに設置されているランダムタイプのもの。砲台のある部屋に二カ所、その先に一カ所、そして鉄球通路の先一カ所のどこかに宝箱があるぞ。中身はHP回復系なので、体力が多いときは回収して使わずに進もう。なお、砲台トラップ付近に居るオークチーフは手前の部屋に誘導して倒すか、ダウンさせつつ放置して先へ進もう。

地下2階



はみ出しバトルキングダム
エンシェントドラゴンに有効なのは、攻撃しながら前進するスキル。戦士系なら対ドラゴン系を武器を使えるダブルドラゴン、ソニックブラスト、ブリーディングスラッシュ。僧侶系はブレインシェイカー、ファルコンブロウ。盗賊系はチャージショット。魔法使い系は道中用のハードインフェルノ。ボス用にサンダーチェイン（12枚以上を推奨）が欲しい。

地下3階



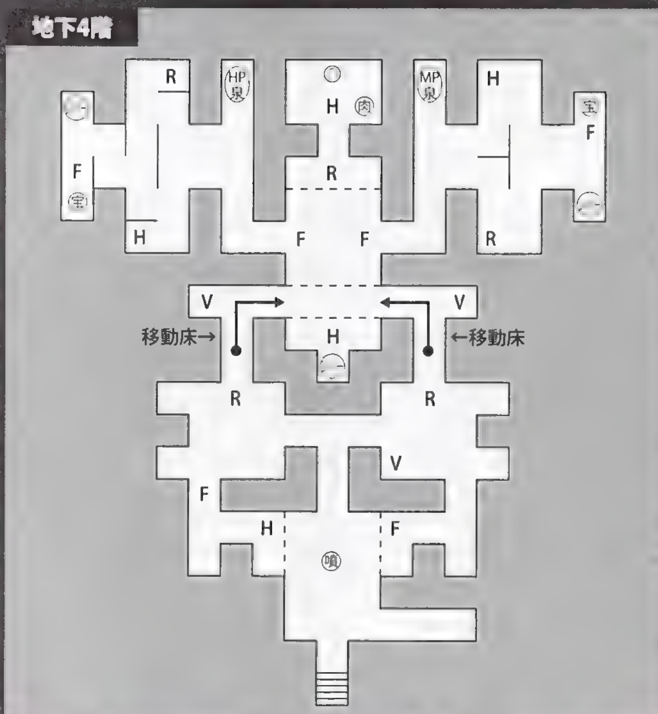
柵を利用して安全に

地下3階では、玉にタッチすると柵が開閉し、柵の配置が変化する。下2部屋に居るカンジャラーの聖玉は柵に引っかかりやすいので、まずは中央のサイクロプスを撃破(魔法使い系は最初にカンジャラーをハードインフェルノなどで倒すといい)、次に玉をタッチしてカンジャラーを撃破、最後に柵越しにヒット＆アウェイでメタルナイトダークを倒そう。



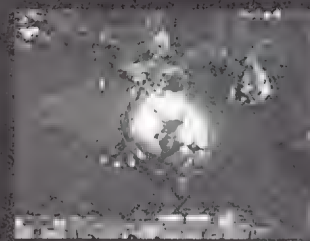
サイクロプスは、スロウ衝撃波を誘ってからスタンダウンを奪ったら起き上がり攻撃を警戒し、いったん距離を取るかガードしよう。

地下4階



左右の部屋を慎重に攻略

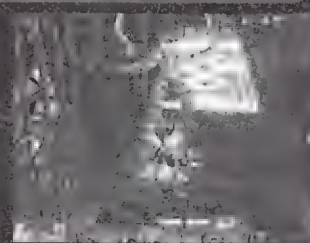
地下4階は二つのエリアに分かれ、どちらも左右の部屋を攻略して道を切り開く仕組み。フィモールやデュラハンを筆頭に、最強クラスの敵が多いので慎重に立ち回ろう。リッチを最初に倒して、フィモールは突進をガード後に反撃するといい。デュラハンは、一定距離を保つと毒ガスか石化光線しか出さない。攻撃のスキに接近して押し切るのが有効だ。



トラップに近寄らないように、入り口付近でフィモールを相手にする。ガードを活用しよう。

移動床後はデヴィアスを倒す

最初の部屋を終わらせると、移動床で先に進める。進んだ先では、部屋の中央へ行くと柵が閉まってフィモール2体が出現。このとき、柵の外からはリッチとデヴィアスが魔法を撃ってくるので危険なのだが、エレベーターで進んだ後に中央へ行かなければデヴィアスを先に倒せる。倒してから進むと格段に楽になるぞ。



戦闘スペースは1ブロック分の幅しか無いが、ここでデヴィアスを先に倒してから中央へ。

3本のレバーを引いて扉を開ける

移動床後のフィモール2体とリッチは、リッチを先に処理できれば楽だが、スキルが限られる。リッチを正面にとらえつつフィモールを相手にしよう。2体とも突進させてから、1体を集中攻撃するといい。終了後は、部屋の下にあるレバー＆左右の部屋でレバーを引くと先へ進める。左右に回復の泉があるので、先にどちらへ進むか決めよう。右部屋では、強制戦闘でフィモールの背後を取り最初に倒すと楽。左部屋ではブラインドになるので、ディアナアミュレットがあると快適。ルームガーダーではないので、レバーを引いて退散しよう。



左の部屋では、レバーを引くときにフィモールに攻撃されやすいので注意。いったん転ばそう。

CHECK!! HP回復アイテムを入手

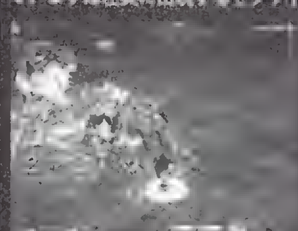
移動床後の左右の部屋には、どちらかに宝箱が設置してありHP回復系のアイテムが入っている。ここは左部屋でHP回復の泉があるので、なるべく宝箱の回復アイテムは温存していきたいところ。ボス戦まで持っていくのが理想だ。無駄な戦闘は極力回避して、ダメージを受けないようにしよう。

最終ルームガーダー

最終ルームガーダーは、サイクロプス、テラー、モブワイバーン、センティネルと飛び道具だらけの戦闘。

厄介なのは敵の魔法の巻き添えで、サイクロプスやモブワイバーンがスーパーアーマー状態になること。モブワイバーンの雷魔法は、耐性を上げておかないと即死級の威力なので、まずは左奥に出現するモブワイバーンへ向かおう。モブワイバーンを倒せたら、次は自分に寄ってきやすいテラーを相手にする。敵集団と距離を取ってテラーを引き離そう。

その後は、センティネルの攻撃に注意しながらサイクロプスをゆっくり処理する。センティネルを気絶させられるなら、センティネル優先でもいいだろう。



まずはモブワイバーンを狙おう。雷魔法のモーションをしっかり見極めること。



センティネルを気絶させれば対処しやすい。チャージやショックウェーブを使おう。

バトルキングダム

雲の王では、最上級練刃武器や拳聖の鎧をはじめとした最上級背羽新鎧が報酬として確認されている。また、未確認ながら武器が出るというウワサもあり、周回する価値があるシナリオ。魔石が出ないのが残念ではあるが、素材と道中ドロップの質が高いので、エンシェントドラゴン戦に慣れたら周回してみよう。一人挑戦のエンシェントドラゴン用に、練習で訪れるのも有効。

焦らず手順を踏もう

歪の王BOSS ANCIENT DRAGON

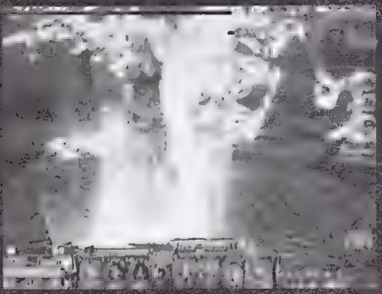
エンシェントドラゴン

魔窟から再生した骨状の悪魔。視点切り替えのうまさと、攻撃ターンの把握が求められる。

第1形態

<主な攻撃方法>

・ピンクの混乱ガス（＋衝撃波）／・突進（＋衝撃波×2）／・衝撃波（＋火の玉）、ブラインドガス（足を上げてから）／・骨柱（足を上げてから）などがメイン。足を上げた後は、回頭したらブラインドガス、回頭しなければ骨柱だ。骨柱は、足を振り下ろしている途中の自分の位置に出現するぞ。



骨柱攻撃は、振り下ろし中に移動していれば足が接地した瞬間から攻撃できるぞ

第2形態

<主な攻撃方法>

第1形態の攻撃が、首と胴体に分離して分散した形になる。首からは火の玉と闇ブレス、それ以外の攻撃は胴体からくる。胴体の突進が無くなり、代わりに足を振り上げてもがいた後、骨ミサイルを出す攻撃が追加される。骨ミサイルは4発の誘導弾で、ブリード効果がある厄介な攻撃だ。

<第2形態の特徴>

胴体はあまり動かないが、首は外周を回りながらときおり停止して攻撃するようになる。首は地面に潜ることがあり、この場合は半周後に出現する。

首は紫のオーラをまとっていると移動スピードが速く、胴体に一定の攻撃を加えると首のオーラが解除され、一定時間移動が遅くなる仕組みだ。



一番くらいやすい攻撃が、骨ミサイルと首が地面から出てくるときの衝撃波。後者はミニマップで首の位置を確認すればくらいにくくなるので注目。

長期戦を見すえる

エンシェントドラゴン戦は、第1形態と第2形態の二つで構成され、特に第2形態はダメージを与えづらいので、長期戦になる。第1形態はあまり強くはないが、時間を取られることを考慮に入れると、慣れないうちはENE満タン状態で戦闘を開始することを考えよう。何度かチャレンジして攻撃方法を把握した後に、eアイテムで肉を持ち込んで勝負をかけるのが効率のいいクリアへの道だろう。

<具体的な立ち回り>

ボスに対して正面を取るか背後を取るかで戦い方が変わるが、背後だと衝撃波を避けにくい上に頭を狙うチャンスが無いので、正面で戦うことをオススメする。まずは攻撃法についてだが、モーションから攻撃までが早い混乱ガスと衝撃波に注意。来ることを想定し、本体にめり込まないようにするのがポイントだ。第1形態ではボスの攻撃の周期を覚えて、スキに攻撃していけば問題は無いはず。攻撃の回避に時間のかかる衝撃波（＋火の玉）の後などは、あまり欲張って攻撃しないように。

次に動きについて。一番怖い攻撃が突進で、これは本体に近いと走って回避できず、ガード方向が分かりにくい上に、補助系魔法を消されてしまう。端付近だと後方へ回避できないので、常に突進を警戒してフィールド上を円を描くように移動するのが重要だ。攻撃を加える際、常に正面よりずれた位置に移動してボスの向きを変えよう。こうすれば、真後ろへ回避しても端へ追い込まれない。

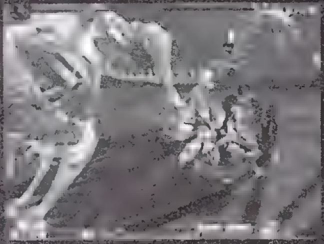
<具体的な立ち回り>

まずは与えるダメージについて。胴体だと約25%、首の背中だと75%、首の頭には100%と、攻撃する場所によってダメージが通る割合が変化する。このため首へ攻撃するのが理想だが、首への攻撃チャンスは、首が攻撃を仕掛けるときに停止した一瞬と、併走しながらのダッシュ攻撃くらい。

オーラをまとっているときは移動スピードが速いため、ダッシュ攻撃ばかりになって効果的にダメージを与えられないのが難点だ。これらを踏まえると、胴体をある程度攻撃して首のオーラを解除させ、移動が遅くなった首へ一気に攻撃を仕掛けるのが基本方針になる。背中を狙っていこう。

次に視点について。胴体や首を攻撃する際、どちらかにロックをすると視点を変えにくい。ありがちなのが、首をロックして攻撃を加えている間に胴体の動きが見えずに攻撃をくらうというもの。当然、逆もあるので、ロックはせずに常に2体を視野へ入れるよう、こまめに視点変更ができるかどうかがポイント。これができると、個々の攻撃は予備モーションを見れば楽に避けられるので、ノーダメージで倒すことも可能になる。

また、首へ攻撃するときにくらいやすいのが、地面へ潜るときに出る衝撃波。首の攻撃が終わった直後、地面から出現した直後は地面へ潜りやすい。少し様子を見て、潜らないことを確認してから攻撃しよう。後は持久戦で勝負だ。



首をロックする光景はよく見るが、頭なら一部の攻撃で有効なものの、背中をロックするのはナンセンス。胴体を視野に入れることを優先しよう。



慣れればENE50程度で勝てるが、先の話。まずはENE満タンで来ることが重要。



頭部を狙うテクニック

頭が弱点になっており、スタート直後や混乱ガス、突進のときには頭を下へさげるので攻撃を当てられる。突進に対しては回避に時間がかかりやすいので間に合わないこともあるが、混乱ガスには簡単に狙えるので見逃すな！

ボス戦のポイント

●ロックはあまりしない
●2体を視界にとらえる
●首を深追いしない
●首の攻撃ターンを測る

瞬殺を狙う優秀なスキル

首の移動スピードが遅い場合、首の頭にロックをして攻撃しながら併走できる一部のスキルであれば瞬殺が狙える。ブリーディングスラッシュやソニックブラスト、ファルコンブロウ、ブレインシェイカーなどで狙おう。ほかのスキルに比べ、半分程度の時間で倒せる。

騎士の場合、首が向かってくるところにインペリアルフォースを使いつつ頭を狙うのが有効。特にデッドエンドは、範囲が広いので空振りしづらく強力だ。魔法使いの場合は、常に首をロックしてサンダーチェイン（タラニスサンダーチェインでも可）を当てよう。地面へ潜ったときに、胴体へとロックを切り替えるといい。アルテナを出しつつ首と併走するのも効果的だ。



南極攻略と、新機体の情報をお届け!

オトメディウス

OTOMEDIUS™

今回は南極ステージの攻略と、新キャラクターのジオールを紹介しよう。南極ステージの氷のブロックは慣れてしまえばカプセルを大量に回収しつつ、安全に抜けられるぞ。

オトメディウス
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ネットワーク対応シューティング
■操作方法：タッチパネル＋レバー＋3ボタン
■発売日：2007年10月（稼働中）
■使用基板：ー

Text:黒鉄タカスエ

南極 ステージ攻略

やっかいな氷のステージ、南極。道中の半分以上が氷ブロックに覆われたエリアで、十分なパワーアップとバーストゲージが必要となる。準備をしっかりとして挑戦しよう



基本方針

[illegible]



[illegible]

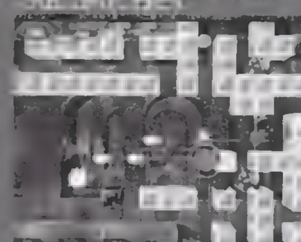


D-バーストを使おう

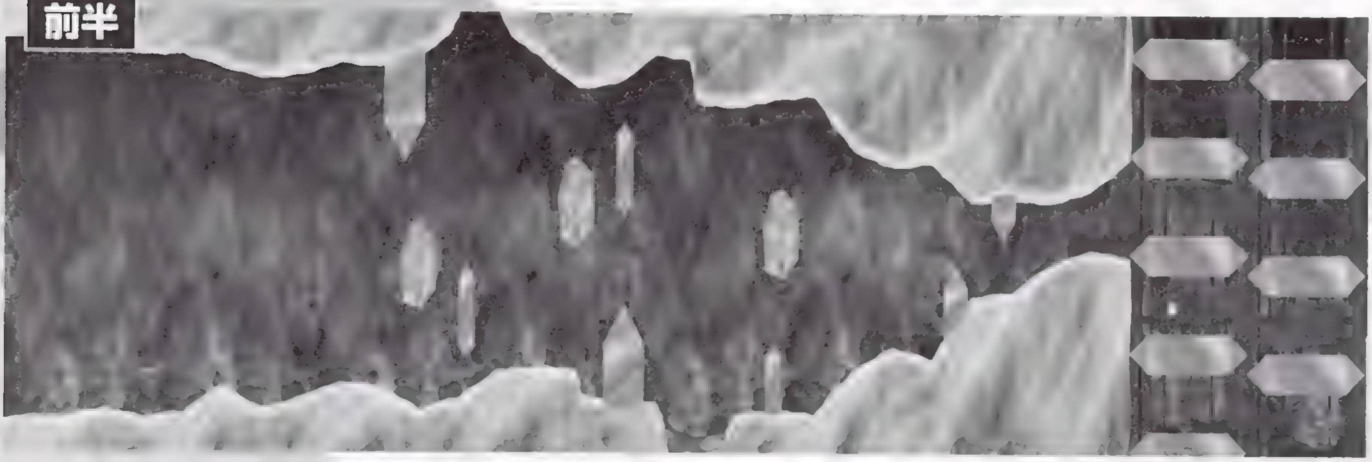
[illegible]

パワーアップはしっかりと

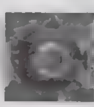
[illegible]



前半



出現敵一覧



Pポート



ウィル・オーブ



オーブボックス



キューブ・リック



コーリカキーン



ハンマーペンタ



リク・キューブ・リク

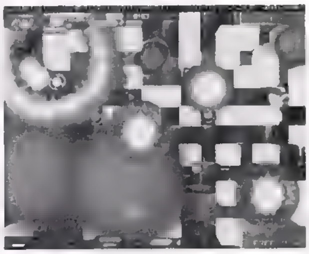
中盤〜氷ブロック地帯

南極ステージで最も大切な場所、である氷ブロック地帯。ほぼ画面全体に氷ブロックが配置されており、その間を移動しているハンマーペンタが氷ブロックを飛ばしながら移動している。しっかりと上下の移動範囲を確保しながらブロックを壊していかないと、身動きが取れなくなってしまう危険性がある。そのため、氷ブロック地帯に進入する前に、十分なパワーアップをしておこう。

カプセル回収とバーストゲージ回復に自信があるなら、ひたすらD-バーストで氷ブロックを壊すのがオススメ。画面全体にパワーアップカプセルが出現するので、どんどん回収してバーストゲージを再びチャージするのだ。



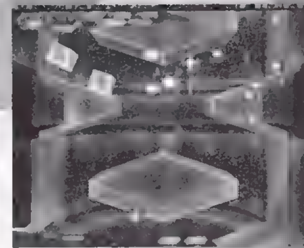
ハンマーペンタが氷ブロックを殴り飛ばしてくるので、ぶつからないように!



クイックバーストで全体にまんべんなくダメージを与えておくと、壊しやすい。

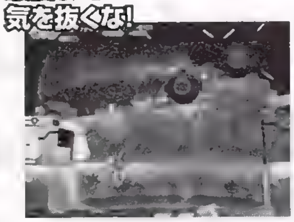
後半〜上方向スクロール地帯

氷地帯を抜けると、次は上方向へスクロールする。その際、上から氷ブロックが落ちてくるので気を付けよう。氷ブロックの落ちてくる方向にはある程度のパターンがあるので、タイミングを見計らって上に抜けていくといい。また、ハード以上だと抜けた後にPボートが複数出現するので気を抜かないように。



氷ブロックの落ちてくるハターンをよく確認して、慎重に上へと進んでいこう。

最後まで気を抜くな!



早く抜けようと画面上に行きすぎると、上から降りてくるPボートにぶつかるので注意!



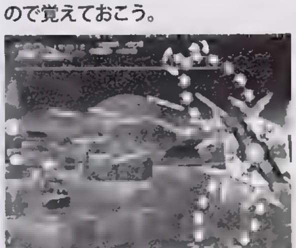
ボスワンポイント攻略



クリスタルコア・D-X02
(ディメンションエックスゼロツー)

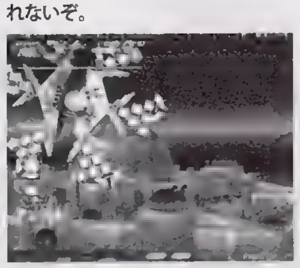
南極ステージのボスは、グラディウスシリーズのクリスタルコアに似たクリスタルコア・D-X02だ。

太いレーザーと細いレーザーをばらまきながら回転してくる攻撃。レーザーはボスの腕で屈折して飛んでくるので注意。この攻撃の後、ボス本体は前と後ろが入れ替わるので覚えておこう。



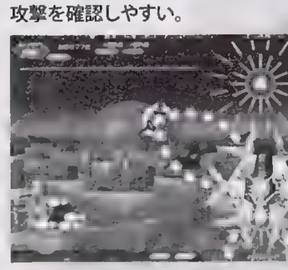
特に、細いレーザーは見えにくいので、気付かず当たらないように気を付けよう。

6本の腕を畳んでから、こちらの居る方向へ向かってゆっくりと突進してくる攻撃。速度自体はそれほど早くないのだが、サイズが大きいため、反応が遅れると逃げ切れないぞ。



上下どちらかに誘導しておいて、反対側に切り返して避けるのがベスト。

上下に巨大な光球を出して、それが炸裂してばらまき弾を飛ばしてくる。この状態のときはショットではダメージを与えられないので、攻撃の手は休めておく報が、敵の攻撃を確認しやすい。



弾が飛んでくるまでは少し時間がかかるので、弾の機動をしっかりチェックしよう。

ゲー事典 ボス補足:クリスタルコアの流れを汲む格闘戦用コア兵器の試作品。ペンタが今回の作戦に際して、ゴーファー姉妹におねだりして借りてきた。光学系兵器の射線を屈折させる材質でボディのほとんどが構成されている。さらに偶然南極の地下深くから発掘した異文明のパワーユニットを内部に組み込み出力をアップ! ビーム連射力が高く試作品といえど侮れない。

さらなる追加キャラクター ジオール登場!

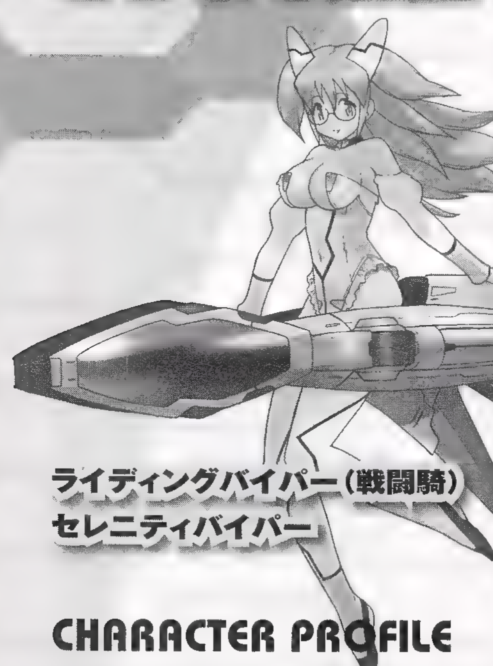


ジオール・トゥイー

(CV:生天目 仁美)

5人目のオトメ、ジオールはセレニティバイパーを駆るセクシー美人。

彼女のパワーアップで目に付くのは、やはり『XEXEX』からの登場で、ウェポンアンケートレーザー部門第1位を獲得したシャドウレーザーだろう。そろそろ使用可能になっているはずだから、今すぐゲーセンへGO!! 見かけたらぜひプレイしてみよう!!



ライディングバイパー(戦闘騎)
セレニティバイパー

CHARACTER PROFILE

聖グラディウス学園に通っている高校三年生。亜乃亜やトロンの一年先輩で学園執行部所属。

成績優秀、スポーツ万能である故、特例的に複数の部活動の主将を兼任している。普通ならばうとまれかねない完璧性を持つ彼女だが、その笑顔には科学では解明不可能なほどの『癒し』効果を持つといわれている。

秘密時空組織Gにおいては、天使のユニット(チーム)を率いるリーダーであり、亜乃亜たちは彼女のユニットに所属している。

普段は比較的冷静なリーダーである彼女だが、実際の戦闘に入るとそのキャラクターは豹変する。

ジオールのRV、セレニティバイパーは、亜乃亜達の標準型と異なり、数多くの特殊装備を操る対艦強襲型だ。彼女のプラトニックパワーによって発現する、敵を貫く巨大な爪を繰り出すドラマチックバーストは、秘密時空組織Gの研究班においても想定外とされている。この圧倒的な攻撃力でジオールは敵陣深く飛び込み、あえて強敵にのみ狙いを定め、激しく追い詰め、ついには撃破する。これこそが彼女にとって最高の時=ファイネストアワーだ。そんなゾクゾクするような「出会い」を求め、バクテリアンの潜む時空の深淵に今日も出撃する! もしかすると好成績の最大要因はジオール自身の戦闘に対するモチベーションにあるのかもしれない。

そして戦闘中に決まって彼女の脳裏に現れる不思議なビジョン……純白の衣装をまとい祈りをささげる青い髪の乙女や、暗黒の魔王に囚われたその女性を救うため光とともに降り立つ勇者の姿。これらの幻影が自分にとって何を意味するのかをジオール自身は完全には理解できないでいる。

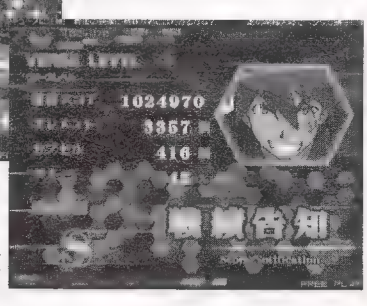
パワーアップメーター	SPEED	WINDER	S.BOMB	SHADOW	L.OPTION	BURST
Power Up	スピード	ワインダー	スプレッドボム	シャドウレーザー	ロックオプション	バーストチャージ

次号、付録DVDには全国ランキングトップクラスのプレイを収録予定!

次号、月刊アルカディア4月号の付録DVDに、全国ランキングトップクラスのハイスコアラーによる南極ステージのプレイムービーが収録されることになった。ち密に組み上げられたパターンによってみるみるスコアが加算されていくさまは、スコアラー以外のプレイヤー、さらには『オトメディウス』プレイヤーのみならずとも必見だろう。見逃すと絶対に後悔すること必至!!



D-バーストをどんどん使って、大量のカプセルを出現させていく。敵の出現位置を完全に把握した上での行動パターンは、参考になること間違い無し。



普通にプレイしていては、まず見ることができないスコアをたたき出している。トッププレイヤーによる超絶プレイを目に焼き付けよう。



祝！ Ver.D!!
VFはまだまだ続く！

無事に闘劇種目にも選出、Ver.Dも稼働と、まだまだ盛り上がる要素を残す「VF5」。今回は、特殊な反撃の知識とVer.D情報、キャラ別の小ネタをお届けするぞ。

バーチャファイター5 VERSION D
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：3D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日　：2008年2月予定
■使用基板　：LINDBERGH

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※記事内のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです
※文中では以下の略称を使用している場合があります。オフェンシブムーブ→OM、ディフェンシブムーブ→DM（[illegible]）

特殊な反撃を極める！

確定反撃『草薙』編

Text：矢永

天地陰陽への移行を判断してからの反撃が難しい、アオイの草薙（[illegible]）に対する安定した反撃を紹介。実戦で決める機会は多いので、特[illegible]な反撃方法を覚えよう。

草薙ガード後の特殊な確定反撃を理解する

アオイの主力下段攻撃である草薙は、技後に天地陰陽への移行があるので、ガードに成功しても反撃しにくい。[illegible]水（天地陰陽中[illegible]）への対応は[illegible]だが、しっかりと[illegible]できれば、安定した反撃を決められる。

まず草薙ガード時の確定反撃と呼べるのは、ジャッキーの[illegible]、シュンの[illegible]、ブラッドの[illegible]の三つで、アオイ側がどんな行動を取っても確実にヒットする。[illegible]

[illegible]は、シュンの[illegible]されると[illegible]はかわされるが、[illegible]がヒットする。[illegible]状況も悪くないので、草薙ガード時の安定した反撃として使っていこう。

また、パイの[illegible]もアオイ側が[illegible]（天地陰陽中[illegible]）に移行しない限り安定して決まる。読み切られない限りは有効な反撃技となるので、積極的に使っていいだろう。

それ以外のキャラでは、流水以外の行動にヒットするしゃがみⓅが有効。流水にはかわされてしまうが、“その後14フレームもの有利になり、投げや発生の早い技で追撃できる”。しゃがみⓅ後の状況判断が難しいが、最も対応しづらい流水に対して反撃を決めるので利用価値が高い。

[illegible]

[illegible]キャラごとの当たりやすい追撃を記載してある。[illegible]した追撃を持たないキャラは、投げを狙っていくのがいいだろう。

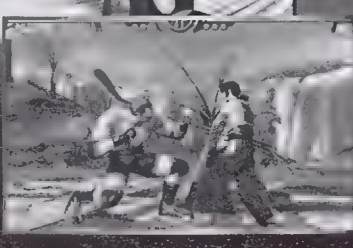
なお、これらの追撃は[illegible]ことができる。[illegible]限りは、[illegible]への移行[illegible]ことが可能だ。

この特殊な反撃方法を基本としつつ、天地陰陽への移行なしに対する最大[illegible]ていくのもいい。[illegible]特にシウの[illegible]やアイリーンの[illegible]など、天地陰陽[illegible]できない反撃技との使い分けは非常に効果的だ。

キャラクター	確定反撃	しゃがみⓅを流水された後の追撃
アイリーン	×	ⓅⓀ
ブレイズ	×	ⓅⓀ
アキラ	×	ⓅⓀ
ジャッキー	⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ	ⓅⓀ（足位置ハの字で背中側移動時は×）
サラ	×	ⓀⓀ
ラウ	×	ⓅⓀ
パイ	×	ⓅⓀ
ウルフ	×	しゃがみⓅ
ジェフリー	×	⇦ⓀⓅ（足位置ハの字で背中側移動時は×）
カゲ	×	ⓅⓀ
シュン	⇧ⓀⓀ	ⓅⓀ
リオン	×	ⓅⓀ
アオイ	×	ⓅⓀ
レイ・フェイ	×	ⓅⓅ
ベネッサ【D】	×	ⓅⓅ（足位置ハの字で背中側移動時は×）
ベネッサ【O】	×	⇦Ⓟ＋Ⓚ（足位置ハの字で背中側移動時は×）
ゴウ	×	ⓅⓀ（足位置平行でこちらの腹側への移動時は×）
ブラッド	⇦Ⓚ＋Ⓖ	ⓅⓀ（足位置平行でこちらの腹側への移動時は×）



確定反撃[illegible]それを決めていくのが基本となる。



しゃがみⓅ流水後は、アオイ側は投げ抜けを仕込みにくいので投げが強力。

補足：しゃがみⓅでの反撃時は、ヒット状況の確認がかなり難しく、流水の追撃に集中していると、しゃがみⓅヒット時に最速で行動するのが難しい。意識配分をうまくしたい。
補補足：表に掲載していないサラ、ウルフ、ジェフリー、ベネッサ【O】のⓅⓀは、足位置平行でこちらの腹側へ流水されたときにスカる。

とりあえず知っておきたい

バージョンD変更点

[illegible]にバージョンアップされて以来となる、久しぶりのバージョンアップ(リビジョン～を除く)。どんな変化があったのか、ここでおさらいしておきたい。

技には変更無し&新モード追加!

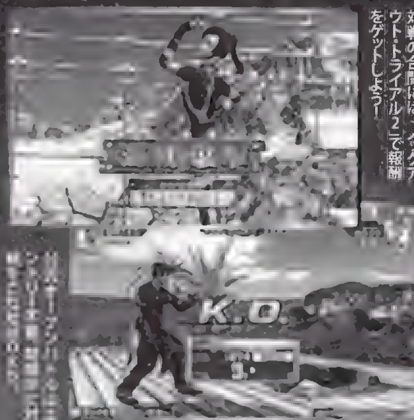
1月中旬より都心にてロケテストが実施されており、[illegible]るバージョン(以下、Ver.)D。ここでは、誌面の都[illegible]

ます、プレイヤーが最も気になるであろう技性能の調整について。これは結論からいうとVer.Cから変わらず。今まで通りに対戦できるぞ。

大きく変わったのが、シングル用モード「ノックアウト・トライアル」。[illegible]「ノックアウト・トライアル2」へと変化し、次々と現れる海賊チックなCPUと闘っていくモードだ。[illegible]

また、「公式オープンバトル」というイベントが[illegible]ポイントをもらうことが可能。

今まで、なかなか公式大会に参加できなかった人にも、公式ポイント(=アイテムチケット)を入手するチャンスが増えたというわけだ。

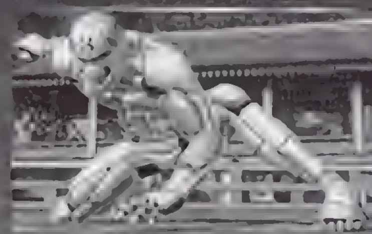


対戦の合間には「ノックアウト・トライアル2」で報酬をゲットしよう!

新コスチューム追加!

そのほかでは、新コスチューム(コスチュームE)の追加と、新アイテムの大量追加が目玉。

[illegible]球系まで、キャラによって系統は違うものの、どれも思わず欲しくなるようなコスチュームが用意されている。[illegible]

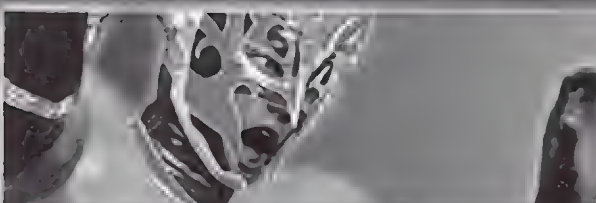


"[illegible]"でダメージ効率を上げる!

対戦攻略

エル・ブレイズ

El Blaze



[illegible]

技を"置く"使い方

[illegible]

ルヒットで50と、見返りが大きいのだ。

逆に、無回復の相手に対してはⓅⓀのⓀ部分の[illegible]利な状況を維持することが可能だ。また、ⓅⓀを嫌い、無回復に徹底する相手ならばハンマースマッシュ(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)やボルケーノアッパー(⇦Ⓟ+Ⓚ)、[illegible]



スマッシュキックの[illegible]

[illegible]



Virtua Fighter 5 [illegible]

多角的な攻めを展開しよう
対戦攻略
結城 晶
Akira Yuki

今回は、オフェンシブムーブ後の攻防を掘り下げていくぞ。



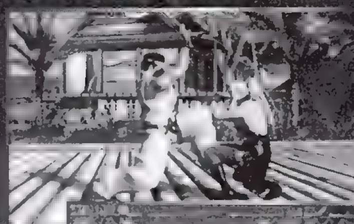
OM後の攻めを考察

単発技の多いアキラにとって、OMは戦術上欠かせない選択肢となる。今回は相手の屈伸や避けに対するOM後の有効な攻めを紹介しよう。

有利な状況でOMを使った際、まずは派生のOMⓅを主軸に攻めていこう。小技による暴れとバックダッシュ避けに勝つことができるので、裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）などが出しにくいとっさの状況で役立つぞ。

次に相手が避けていた場合について。失敗避けの後は60フレーム間成功避けを出すことができないため、失敗避けの終わり際の相手に対してOMから中段攻撃と投げによる強烈な二択を仕掛けることが可能となっている。この場面では、しゃがみガードに対しても十分なダメージが期待できる[illegible]（[illegible]Ⓟ）や[illegible]（[illegible]）といった大技で、思い切りよく攻めていこう。

また、相手の屈伸に対しては、屈伸後に避けという選択肢が取れるため上記の二択を通りづらい。それぞれの状況を的確に判断するのは難しいので、ローリスクでダウンの奪える跳山崩捶（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）や攻めを継続できる迎門鉄扇（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、震山畳天地（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）などの半回転打撃を織り交ぜて、柔軟に攻めていこう。



OM後は独特な展開であるためか、遅めの中段攻撃でも当たりやすいぞ。



[illegible]

失敗避けをフォローしよう

前述した通り、失敗避け直後はシステム上成功避けを出すことができない。自分が攻められている場合には、失敗避けの終わり際には中段と投げの二択を迫られる形となってしまう。

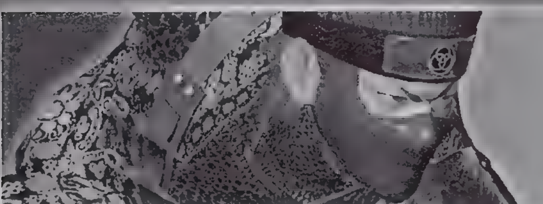
こういった状況では、各種当て身を活用しよう。避けれない打撃を当て身しつつ、さらに投げ抜けも仕込めるため、直接的な二択を回避することが可能だ。また、再度避け投げ抜けを入力すれば、打撃はノーマルヒットでくらうが投げは抜けられる、という凌ぎ方ができるので覚えておこう。



[illegible]

[illegible]のリングアウト性能に迫る
対戦攻略
影丸
Kagemaru

全キャラ中屈指のリングアウト性能を誇るカゲ。今回は、その詳細をお伝えしよう。



驚異の性能・ハーフフェンス編

カゲの代名詞ともいえる弧延落（[illegible]）。[illegible]のリングアウト性能の高さは、特にハーフフェンスステージで発揮されるといっても過言ではない。今回は弧延落だけではない、驚異のリングアウト能力を紹介していくぞ。

まずは、相手を壁近くに追い込んだ場合について解説しよう。この場合、主に打撃によるリングアウト狙いがメインとなる。ここで有効な打撃には、雷龍飛翔脚（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）や旋風[illegible]（[illegible]）、飛翔連環（[illegible]Ⓚ＋ⓀⓅⓀ）、飛び[illegible]（[illegible]）、風閃刃（[illegible]）などが挙げられる。それぞれリングアウトを狙える距離が違うので、要練習だ。

特筆すべきは雷龍飛翔脚でのリングアウト能力で、右の写真のような位置からでも落とすことができる。さらに技の姿勢の低さや強上段という性能を生かして、狙える局面が多いことも魅力だ。

また、リング際で雷龍飛翔脚を警戒してしゃがみガードをする相手には、風刃裏水車（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）を狙ってみよう。1発目ヒットでよろけさせ、2発目でリングアウトが狙えるぞ。そのほかでは、逆二択で裏水車（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）を狙えば、ヒット時にリングアウトが狙えるぞ。



この辺りの位置[illegible]飛翔脚のテ[illegible]ている。



背の高いキャラほど落ちやすい。バレない程度に狙っていこう。

次に壁を背負った状況について。この場合にはもちろん弧延落が本命となってくる。決まれば落とせる位置を把握して、落とせないと判断した場合は、即座にダメージ重視のコンボに切り替えられればベストといえるだろう。

また、弧延落は当然警戒されるので、順逆自在（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）や浮雲（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）などで位置を入れ替えて、前述のの打撃によるリングアウトを狙ってみよう。弧延落ばかりに固執せず、2チャンスでリングアウトを狙う技術も磨いていこう。



この位置でもリングアウトが狙えるコンボに関しては欄外を参照。

アキラ補足: OM後の攻めの選択肢として、カク打頂肘（[illegible]ⓅⓅ）もオススメ。相手の避け以外には比較的リスクが低く、しゃがみにはダウンが取れ、カウンターヒット時の見返りも十分だぞ。
カゲ補足: ハーフフェンスでのアイリーン、アオイには、弧延落から旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→螺旋（⇨Ⓟ）→立ちⓅ→螺旋裏蹴り（⇨ⓅⓀ）が最も距離を運べる。確実に決めていこう。



[illegible]からの追撃をマスターしよう

対戦攻略

梅小路 葵

Aoi Umenokouji

天地[illegible]での手技いなしからの追撃を[illegible]、いなした手が確認できれば、[illegible]が安定するぞ。

1フレーム消費[illegible]の活用

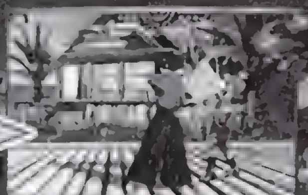
[illegible]（天地[illegible]中、[illegible]上中[illegible]、[illegible]当て[illegible]）後は[illegible]（[illegible]＋[illegible]）での追撃が基本だが、初段をしゃがみガードされると背後しゃがみヒットの特殊なくらいモーションになり、アイリーン&アキラと右手をいなしたときのカゲ、シュン、レイ、ゴウ、ブラッドの7キャラに2発目がスカる。

これらのキャラには追撃として使いづらいが、1フレーム消費して[illegible]を出せば正面ヒットするので、しゃがみガードに対しても安定して決められる。[illegible]＋[illegible]の入力で1フレーム消費の[illegible]が出せるのでクセを付けておきたい。1フレーム消費で出すデメリットは基本的に無いので、キャラごとの使い分けが難しいなら、全キャラに対して1フレーム消費の[illegible]を使っていって構わない。

この入力によって、相手の左手をいなしたときは[illegible]で[illegible]を決められるが、右手いなし時は注意が必要。ノーガードしゃがみをされると、背後しゃがみヒットするので前述の7キャラに2発目がスカってしまうほか、リオンの（[illegible]）やラウの（[illegible]）、カゲの[illegible]へのARMによって、[illegible]から[illegible]されてしまう。気を付けておこう。

[illegible]





[illegible]フレーム[illegible]ことによって、しゃがみガードに[illegible]して[illegible]ヒットし、2発目が[illegible]。

[illegible]

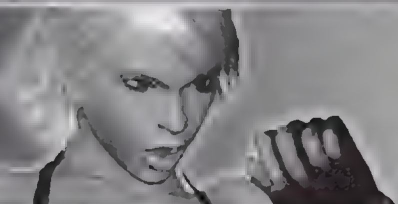


そのほかの追撃

[illegible]の行動を問わず安定した追撃となるのが[illegible]（[illegible]）。ダメージは小さいが、しゃがみガードによろけ、ノーガードしゃがみには背後よろけを誘発できる。リオンの（⇧Ⓟ＋Ⓚ）やラウの（⬃Ⓚ）に対しては背後崩れを奪えるので、[illegible]を[illegible]しようとする相手への裏の選択肢として有効だ。

ブレイズ、ラウ、カゲ、シュン、リオンの右手いなし時以外は、掌蹴り重ね（ⓅⓀ）を決めることが可能。ヒット後は若干[illegible]が[illegible]1フレーム[illegible]な状況になるので、[illegible]を[illegible]したいときに使っていこう。[illegible]アイリーン、アキラ、レイ、ゴウ、ブラッドには[illegible]にしてもいい。また、[illegible]で[illegible]手技いなし時、[illegible]の確定となるので[illegible]に決めていこう。

[illegible]の追撃ではないが、ダッシュから[illegible]フレーム[illegible]も有効。[illegible]を[illegible]ければ、しゃがみガード&ノーガードしゃがみに対してもしゃがむ[illegible]を[illegible]ことが可能だ。



「VF5」で[illegible]しい"背中崩れ"の誘発技を発見！

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

「VF4」時代によく見かけた、腰に手を当てて長時間のけぞる"背中崩れ"を狙ってみよう。

振り向き技にカウンターを狙え！

[illegible]

相手が[illegible]で崩れたときのコンボ

[illegible]





相手は大きくのけぞり、地面にヒザを付いて腰に手を当てつつ振り向き直す。この長い動作の間に接近。





Virtua Fighter 5

[illegible]

バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

今回も増ページ!!
盛り上がっていこう!

闘劇'08では、VF初となる"シングル戦"での開催が決定。個人戦といえば"神龍"「ふ～みん」を生んだ「格闘新世紀Ⅵ」以来。果たして、予選～本選と、どんな熱い闘いが繰り広げられるのか!?

EVENT

アルカディア＆セガPresents
「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」11月の結果と次回予告

今月は、11月の松山（セガワールド砥部）＆鹿児島（クラブセガ天文館）にて開催された組み手の旅の様子を掲載（諸事情により、掲載号が一つズレてしまいました。参加してくださった皆さん、すみません！）。松山会場は、四国では初となる組み手の旅。近隣以外に広島から来てくれたプレイヤーなども居た。次回の組み手は、関東だ！



松山の様子。「ちび太」の壁が厚く、地元勢苦戦だったが最後に「無双天破・鉄山」の勝利で会場が大いに沸いた！



鹿児島会場。カード新規作成で参加してくれたプレイヤーが抽選会で当選するなど、盛り上がったぞ。

■勝者コメント（松山会場）

リングネーム	キャラ	コメント
タフネス・カイジ	ジェフリー	がんばりました。
無双天破・鉄山	アキラ	まいった!

■勝者コメント（鹿児島会場）

リングネーム	キャラ	コメント
ウコク	レイ・フェイ	キンチョーしたが、なんとか勝てました。
遠藤さん	カゲ	ぶっぱなしました。
ケツ	ベネッサ	決めれんかったけど、なんとか勝ちました。やったよ別府さ～
うえだけんすけ	ウルフ	長谷兄やんですｗみんなやってる?

■2月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
2月9日（土）15:00～	池袋ギーゴ（東京）	http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html
2月10日（日）15:00～	セガ ワールド小山（栃木）	http://location.sega.jp/loc_web/sw_oyama.html

バーチャ神 ちび太が行く! ぶらり「組み手」の旅

■WINNERS ～今月の勝者たち～



タフネス・カイジ



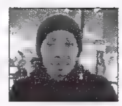
無双天破・鉄山



ウコク



遠藤さん



ケツ



うえだけんすけ

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

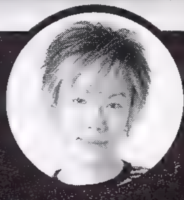
速報!

■バーチャ神ちび太が行く!「ぶらり組み手の旅」番外編 in AOU2008（2月16日）
抽選券配布:10:00～／セガブース『VF5』コーナー　開催:12:00～13:00
■格闘今世紀Ⅲ（2月16日）
受付:10:00～（先着32名）/セガブースVF5コーナー　開始14:30～

EVENT INFO　『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

※**AOUショーでのイベントについて:**詳しくは後日公式webサイトにて発表します。開催時間は変動する可能性があります。ご了承ください。参加費は無料ですが、AOU会場への入場料は必要となります（当日券1000円）。

Monthly Virtua God Journal
ちび太通信



ちび太です☆今月のお店紹介は、埼玉県さいたま市見沼区の「遊とぴあ」さんです。

総合施設なので、営業時間が朝11時～朝5時（休日前は朝7時）まで！　たっぷり遊べます。特に週末の23時以降は盛り上がっているみたいです。地元の「千人斬り」、「よろしこ」や、「魔んぷく」、「ポチ」、「リネ」など渋川組のメンバーなどがよく来るので、強豪相手に対戦ができます。

週末には松戸勢や「エド」、「やつき」なども訪れ、隔週土曜日にはレベルの高い3on3大会が開催されているそうです。VFは3セットで駐車場完備、ビリヤードや食事もできます。広くてまったりできるので、埼玉以外の人もぜひ行ってみて！



外観はこんな感じ。VF.NETでお店を検索して遊びに行ってみてほしい。



非常にゆったりとしてて居心地がいい、との常連さん情報あり。時間を気にしなくていいのも◎！

よもやまインフィニティ　バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

もみじもバーチャも燃える秋……紅葉シーズン真っ盛りの京都を制したチームは!?

2007 a-cho杯5on5 大会結果

いい案配で入り乱れる闘いとなり、予選だけでも数々の好試合が生まれる展開となったa-cho杯。そんな中、盤石の力を発揮してファイナルに勝ち上がってきたのが、大本命と目された【諭吉倶楽部】(「超太郎」、「こえど」、「あうる」、「千人斬り」、「なるほどくん」)と、対抗の【炭火焼肉たむら】(「ハウル」、「人造人間」、「YOU」、「穴熊」、「フーミン」)という最高のカード。予想通りの総力戦となったが、大将戦(「なるほどくん」vs.「ハウル」)Wウイニングポイント(!)を制したのは、関西最強のカゲ使いの呼び声高いハウル!! かくして純正大阪チームが、地元・関西エリアにて今期初優勝を飾った。

諭吉倶楽部
超太郎/こえど/あうる/千人斬り/なるほどくん

亡命華族
アルマジロ弟/欅/ボンビボン/流血/ハスキン

Hold K バーニング
ÅH/しげ/コセプーン/やみぃ/鉄山コウ太

★ぱあぴんズ★
ぱあぴん/金剛神/まさにい/寝釈迦さん/DON

勘違い倶楽部
勘違いなごみ/勘違い龍ちゃん/勘違いペンキ屋さん/勘違いデビロック/正統派、余語

おしりかじりむし~
ゆか☆まん/S・O・S/ダブッサ/ファンタジスタ健坊/そさま

俺の一族
不破銀狼/パヲ/博士/超南アキラ/ブリマム

渋川組
ポチ/リネ/渋川 流/魔んぷく/河合 聖矢

WINNER【炭火焼肉たむら】

名古屋戦隊ひまつぶし
ぷよぷよ/ペコリーナ/デビブル/たけぞう/いのさわら

佐々木 治
ロック/シベリあ~な/ナイトメア/りょ☆あい/バーム

炭火焼肉たむら
ハウル/人造人間/YOU/穴熊/フーミン

大新世界
ぎぐす/くろぼ~/うめっち/しずる/じゃが

ミスト五射精☆Å
超かず君/西成/おおそと/いっちゃん/ドリー

えの木
八百一/CrazyGalaxy☆灘琉豪/CrazyGalaxy☆エマール/マッハ晶/CrazyGalaxy☆キャサ夫

松戸カーニバル
ハッスル/珍・健一/松平清康/暇神/ごなつよ

結合のご満悦プレイ
天下無敵/三重晶無敵/ブンセン無敵/赤兎馬無敵/ジュリエッタ無敵

大会詳細は店舗HP「a-cho.com」まで
http://www.a-cho.com/index.html

EVENT

波に乗る乗る大阪がドトウの勢いを見せたが……!?

第2回ファンタジスタ杯『VF5』5on5

準決勝で【関西山王会】vs.【通天閣】という大阪ダービーマッチが実現、現在のVFシーンを象徴するかのような"勢い"を見せ付ける。

しかし、逆サイドから勝ち上がってきたのは、大将戦までもつれ込む試合をすべて制してきた【「老舗旅館」村田屋】。

決勝は【「老舗旅館」村田屋】「よろしこ」が三人抜きすれば、【通天閣】「静琉」が二人抜き返す、といった一進一退の息詰まる攻防。最後は「じゃが」のゴウvs.「あうる」のアオイによる大将戦。フルセットの大接戦を「あうる」が制し、【「老舗旅館」村田屋】をVへと導いた。

あふろ☆さむらい
アルマジロ弟/流血/うめっち/自由が丘ラウ/ダブ

舐めプレイズ
大和 宗一郎/こん/さや/ジゴロ/大覚醒のペコちゃん

たこ八
らう~る/ミラン/駄目メガネ/リオンヌ/リスボン

暴力店長☆珍軍団
森珍/セレブ/草珍/やみ珍/珍太郎

ざんねん世代
高枝切り鋏/ショウゴ/ケン/ゴッドハンド/ハメマン

「老舗旅館」村田屋
村田源二郎/あうる/よろしこ/SUPER HOUSEN/千人斬り

徒手空拳
8/エース/23/せこっさ/コセプーン

らんぷらぁ.com
らんぷらぁ/G☆S/モゲ夫/ごえ/えあい

WINNER【「老舗旅館」村田屋】

関西山王会
空調/エマール/少年/夕凪/灘琉豪

ひきこもり5年目
ケロン軍☆ギロロ伍長/いちろうた/ギグス/ふらいんぐ/飯具ダム

九重ファイトクラブ
shimachan/☆闘将拉麺男☆/肘坊/TOSI/ぶっぱ

天下一品ニンニク多め
ZAP/大門ラウ/博士/kyofe/take4

通天閣
静琉/じゃが/人造人間/たかピー♪/穴熊

地方のゴミ
ドンアキ/はち/おとーさん/JFC/これ

◆トーマス軍団+α◆
トーマス岡田/我進/こえど/ハウル/ふーみん

戦争屋
マルコメX/拝人/フルスイング/ミニマム/オツナミ

大会詳細は店舗HPまで
http://www.am-fantasista.com/

EVENT 2008年は流山からスタート!? ムー大陸 流山店 3on3バトル・大会結果

前号でもお伝えした通り、新年明けて間も無い1月6日（日）、流山I.Cにほど近い「ムー大陸 流山店」にて、“バーチャ神”「ちび太」を招いて3on3形式の大会が盛大に開催された。

当日は地元勢を中心に強豪プレイヤーが多数集結し、予選からレベルの高い攻防が展開、それはメインゲストであるちび太チーム（「ちび太」、「あかぺ」、「チョンペス」）が決勝トーナメント1回戦で敗れてしまうことからも明かであった（もっとも「珍・健一」覚醒モードなのでいたし方無し!?）。そんな波乱含みの大会を制したのは、手堅さには定評ある【東武伊勢崎線】（「ポチ」、「ヒツヂ」、「タクミ。」）。地元の星（!?）「松平清康」を三たび破っての優勝劇は、まさに圧巻の一言だった。



左から「ポチ」、「ヒツヂ」、「タクミ」。松平～を三度破ったのは実は「ヒツヂ」。MVP級の活躍だった。

EVENT 全国主要都市で“圧倒的”!! バーチャファイター5 圧倒的ツアー2008

『バーチャファイター 5』のすべてのプレイヤーに贈る、ファン感謝祭イベントが決定したぞ！　全国5会場で開催される「圧倒的ツアー 2008」は、特別称号や戦績プレートがもらえるチャンスのあるトーナメント大会をはじめ、スタープレイヤーによる組み手やクイズなど、さまざまなイベントでバーチャが楽しめる2日間となっている。もちろん参加は無料！　バチャっ子なら必ず参加すべし!!

【開催店舗】

3月 1日～ 2日　セガ ワールド 布施（大阪）
3月 8日～ 9日　天神ギーゴ（福岡）
3月15日～ 16日 クラブ セガ 金山（名古屋）
3月22日～ 23日　クラブ セガ 仙台（宮城）
3月29日～ 30日　ハイテクランド セガ 渋谷（東京）

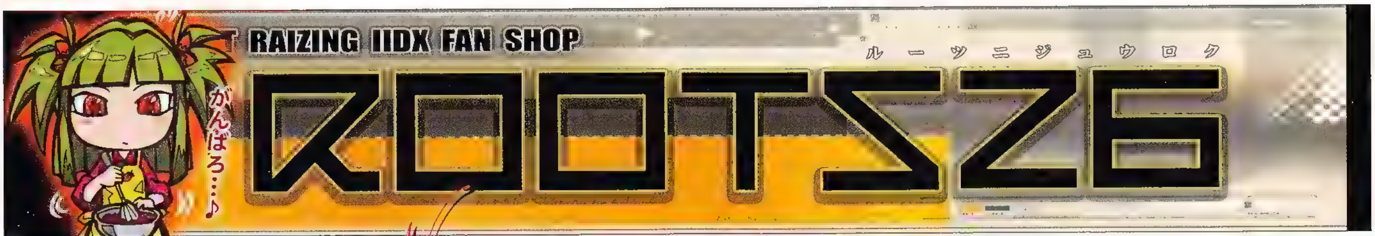
【イベント内容】

◆**キッズレディーストーナメント**：参加条件を、小学生以下＋女性に限定したトーナメント。優勝者には「特別称号」が授与される。
◆**ランダムタッグバトル**：イベント参加者の中から抽選で、2人1組を決めてのトーナメント。優勝チームには「戦績プレート」が授与される。
◆**スタープレイヤー組み手バトル**：各会場に2名のゲストを呼んでの組み手バトル。組み手参加者の中から、抽選で「戦績プレート」が授与される。
◆**圧倒的バトルトーナメント**：参加者を「皆伝以上」に絞った、超高段位のプレイヤーのみ参加ができるトーナメント。優勝者には「特別称号」が授与される。
◆**史上最大「日本横断バーチャクイズ」**：バーチャファイターにちなんだクイズやジェスチャークイズなどを出題し、見事正解した方には素敵な賞品をプレゼント。

EVENT INFO

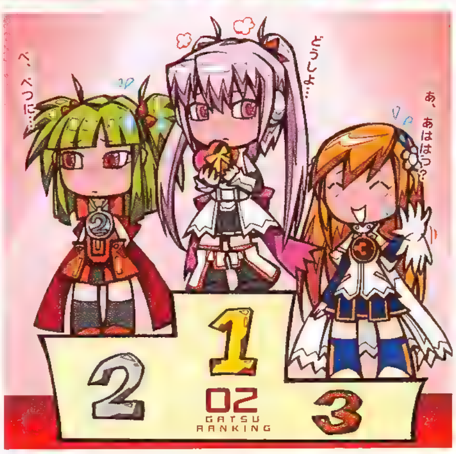
※イベントの詳細については、『VF5』公式ウェブサイト、am.sega.jp などにて発表いたします。
※イベント内容については、予告なく変更になる場合がございますのでご了承ください。
『VF5』公式ウェブサイト　http://www.virtuafighter.jp/

素直になって恋のアタック♪





キャラクターランキング TOP3

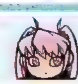


セリカ
「うぅ～。何処で渡すのがベストかな～?」

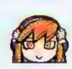
津軽
「ベ……別にアンタのために作ったんじゃないんだから!」

彩葉
「あ、アハハハ! ぎ、義理! 義理だから!」

キャラクター説明


『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。


『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢
中学生。


『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。


『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。


『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。


『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。


『鉄火』
寿司屋『鉄寿司』の長男。
彩葉たちと高校が同じ。


『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。


『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

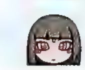

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。


『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。


『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。


『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。


『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。


『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

ⅡDXイラストギャラリー

当コーナーは投稿イラストを随時募集しています。毎月20日までに届いたイラストが翌月号以降に掲載される可能性があります。時期モノを投稿するときはご注意を。



(福岡県　皐月トミィさん)

「あ♪焼けた焼けた～」

「(パクパク) ウン♪美味ですニャ～♪」

「ちょっ！　そんなに食べたらダメだって～」


(愛媛県　蜂子さん)

「……。そんなガラじゃないかなぁ (うーん)」

「(タタタ) お姉ちゃ～ん♪アレ？　何？　ナニナニ？」

「！！　えッ？　あ。その。お、お店の料理長たちにね？」

「チョコ？　ワタシもアゲる～♪」

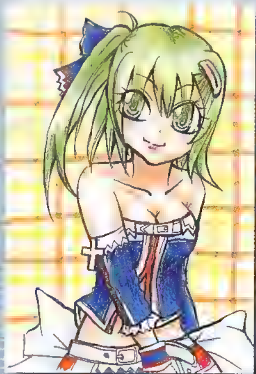


(愛知県　汐ふっかけさん)

「よっしゃ！　それじゃ次のバトル曲いくぜッ！」

「な、なんという旋律！　まさに音のパビリオンや～」

「なんで……○麻呂調？」

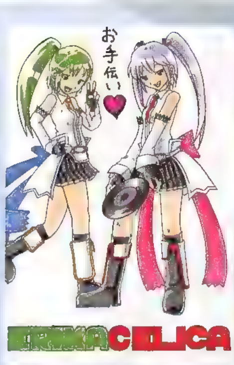

(栃木県　みやび唯斗さん)

「準備完了っと。フフフ、今年のは上出来だわ～♪」

「……。み、見た目よりもあ、味が大事……(ペロッ)」

「ウフフ。喜んでくれるとうれしいな♪」

「……。あ、味よりもあ、愛情が大事ぱいッ!!」



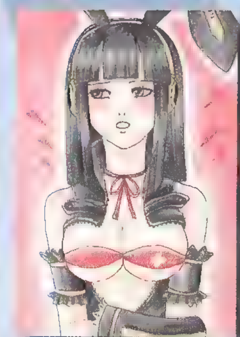
(鳥取県　コニャック君)

「エリー。今日私もお店の仕事手伝うよー！」

「ホント？　今日は忙しくなるから助かる～♪」

「エリー。エリのティーカップ割っちゃったの―」

「ホント～♪……って！　セリカ！　ちょッ待ちなさい！」


(長野県　時雨さん)

「あの……流石に。この格好では……」

「チッチッチッ。男心がわかってないぞリリスちゃん。今日は男と女の勝負の日！　勝負服じゃなきゃ……(グシャッ！)」

「貴様の血の色は何色か！　オラオラオラオラ (メキャァッ！) オラオラオラオラ (ズッギューン！)」



(徳島県　癒羅さん)

「来たぞ！　ヤローども！　引き上げだー！(バッ)」

「おおよ！　ずらかるぜ！　べらんめぇッ！(バッ)」

「アレッ！　俺の馬は？　えぇー。み、皆待ってくれ～」



(北海道　3ミリネジさん)

「ふむ。まだ腕はなまってねーな♪いただき」

「あ、アホは脳みそまで筋肉っス……(ガクッ)」

「で、ディナーを食べる前に食費を……(グハッ)」


(愛知県　バクレツ丸さん)

「ところで理々奈……。そ、それはだれにあげるのかな？」

「……兄様には……関係ないデス……(タタタ)」

「!!!?……フ、フフ (またしてもアイツか！)」

先月号のお詫びと訂正

No.93のP024のROOTS26のⅡDXイラストギャラリーのページにおきまして、投稿者様の県名とペンネームに誤りがございました。
誤:(栃木県　紫竜代さん)
正:(東京都　ZETA君)
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係
メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。(165ページ参照)

DJ NUMBERS

あぁ退屈だー。早く学校終わらねーかなぁー。

華錬学園中等科1-B出席番号17番、刃雪 達磨です。本名は「ハユキ タツマ」です。でも周りからはいつも決まって「ダルマ」って呼ばれてます。なんかもーいい加減に説明するのが面倒くさいんでソレでどーぞ。「は？ ユキだるま？」は勘弁してくれって感じです。それこそ親父に、もっと息子の名前はちゃんと考えてからつけろよとか何回言った事か。何度ヤサぐれたことかと。シャレで付けたんじゃねーのかと。それはいいや。もう、あきらめた。

小学校に入ったころからだったかな。やたら周りの大人達からいろいろ言われ始めたのは……。どうやら自分、他の人よりも理解力や集中力が優れているみたいで。一度学んだら大抵の教科は一度で熟知できたし、本を速く読めたり要点を押さえるのが、だれよりも正確にできたりした。先生よりもうまく人に教えることができたし、習っていない問題でも別の解釈から答えを導き出すのは簡単なことだった。周りの大人から誉められることに喜びを感じたし、他の生徒からの羨望のまなざしで見られるのもうれしかった。街の図書館がお気に入りで、本を読み漁っては勉強に没頭し、独学で教科によっては大学レベルまでに理解できてしまっていた。神童なんて大層な言葉で呼ばれていたわけ。小学校の4年ぐらいまではそんな感じで良かったんだけどね……。周りと違うってことはやはり、いろいろと厄介なことも多くなるわけで。やれ将来は研究者だの医者だの、ノーベル賞だの言われて勝手に海外に留学の計画まで立てられたりしたわけです。毎日そんなことを言われ続けると、だんだん「勉強」への興味が薄れてきた。「将来の夢」という作文を書けという授業で「何もない」しか頭に浮かばず、空しくなったなぁ。それからは勉強もまるでやらず、授業中もずっと寝ていた。当然のごとく、クラスの奴等や先生からも相手にされない。ただのんびり生きてる感じ。2年もすると、孤独になり、学校で一人になるのも当然だった。ふぬけた感じに見られたのか、親父に超規律の厳しい「華錬学園 中等科」に入れられた。名門校だったので、少しは面白い奴がいるかと思えば、やっぱり一緒。「校内順位なんかを争う馬鹿」ばっかりだ。つまらない。だから寝ていた。ずっと。もうずっと……。
「そこの馬鹿！起きなさい！」
……？ この女。もしかして俺に言ったのか「馬鹿」って？ 馬鹿の癖に俺に向かって「馬鹿」だって？ 初めて人から言われたぞ。
「今はクラスの重大な話し合いの最中でしょ！ ちゃんと起きて参加しなさい！ この馬鹿！」……。……何でか分からない。体がザワッとしたんだ。DNAレベルで「コイツ、オモシロイ」がザワッとね。

最近は割と面白い……かな？

あ〜。やっと学校、終わったー。気晴らしにゲーセンでも寄ってこ（ウィーン）

あ。いらっしゃいダルマ君。

こんちゃーす〜。だれか来てます〜？

アホたち（ジルチ、孔雀）は来てないけど、セリカちゃんたちなら奥にいるよ。

ぎにゃぁぁぁーッ！ また失敗〜。このスクラッチ無理！ ムリすぎ〜

また同じ所でつまづいたの？

セリカさん、エリカさん♪

あ。ダルマ君こん…

こんちゃーす♪（めくり！×2）

（ブワッ×2）!!? ギャアーーッ

ふむ。今日は縞ピンクと縞ブルーと♪（シュタターッ）

こ。こここのエロガキーッ！ ま、まま、待ちんしゃーい！（ダダダーッ）

ひ、久しぶりだから油断した……。ひゃー。ま、待て〜（ダダダーッ）

アハハハーッ。お！ 彩葉さんと理々奈さんだーッ♪（タターッ）

彩葉ねーちゃん、理々奈ねーちゃんこんちゃーっす♪（めくり♪×2）

!!!??（ピラ〜ン×2）

キャアアアーッ!! ま、待てこのスケベ〜（彩）とっ捕まえるデス……！（理）

あ、見えない！ アハハハー（シュタタッ）

あ、あいかわらず素早い〜。くの〜！ チョロチョロと〜！（タタタッ）

あっ！ ツガルちゃんだ！ そっちやー！（タタタッ）

え……!!?（クルッ）

あーッ!? またスカートめくり!?（バッ）にゃ〜（バッ）

なんだ、「つるぺたズ」か。（スルー。タタタ……）

つるッ……!? ぺたッ……!?

悪かったわねッ！（バゴーンッ!!!）

……！（バキッ!!!）

うぎゃーッ！！（バタッ）

こここ、この害虫がー！ この！ このッ！（バシッバシッ）

………じゃないネ。……違うネ（バゴッバコッボコッ！ バキッ！）

うぎゃあああああッ！（ガハッ！ ガコッ！）

………取り消しなさい。……ホラ。言うの（バコッボキャッ！ バキャッ！）

うごッ！ ご、ごめ… がッ！ っげ！ ぎょっ！（ビクンッ！ ビクンッ！）

あ………。（シアちゃんが怒ったの初めて見た……）

ご、……ごべんば……ばい。ば、なイスばディー……でふ……（バタリッ）

…………………。にゃは〜♪照れるネ〜。ニャハ♪（クネクネ）

〜翌日…再び識のゲーセン〜

……イテテ。こ、こんちゃーす（ズキズキ）

何だその顔？ ボクシングでも始めたのか？

い、いや。そーじゃなくて……昨日シアが……

こんにちわー♪（ウィーン）

ビクッー!? そ、そうっすトレーニングです！ はいっ！

？



馬鹿になるって、結構……楽しいかも。

IIDX NUMBERS CHARACTER : 14
NAME :DARUMA（刃雪達磨/ハユキタツマ）
AGE:13
BLOOD TYPE:AB
BORN:HYOGO
FAVORITE:開運達磨、調理実習の授業で奪う津軽の手料理

東京にある規律が超厳しいことで有名な「華錬（カレン）学園」の中等科に在籍中。中高大を一環して学ぶ歴史ある由緒正しき名門校であり、セレブな御曹司などが多く通っている。地方出身者は大抵、学園の男子、女子それぞれの学生寮に入寮し、達磨も同級生の津軽とともに学生寮で生活している。入学以来、テストなどでは全問正解にせずに中の下ぐらいの順位をなるべくキープし続け、勉強では目立たないように心がけている。勉強にはあまり関心がないが、体を動かすのは割と好き。運動会の際には足の速さを買われてリレーのアンカーに選ばれ、ほかのランナーに大差をつけて優勝した。そんな普段とのギャップのせいか、クラスの女子で隠れファンは多かったりする。本人は同級生にはあまり興味がない（津軽以外は）ので、人とあまり関わらずに休み時間も寝てばかり。授業中も寝ている。たまに起きているかと思えば雲をボーっと眺めたり、グラウンドの体育の授業（女子）を眺めていたりして、教師にキツイ指導をくらう。下校してからが生活の始まりで、夜に寮を抜け出しては、IIDX仲間に混じって楽しんでいる。初めて自分を「馬鹿」呼ばわりした津軽にだけは、興味が尽きることがない。ゲーセンで津軽を初めて見た時には、変装して自分を高校生と偽ってしまい、後に同級生とバレて大喧嘩したことも。現在も変わらずどちらも好きか、嫌いかの中間で微妙な仲々しい関係を続行中。

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

DanceDanceRevolution SuperNOVA 2™



Dance With Another Costume

2008年1発目のレイジングは、『DanceDanceRevolution SperNOVA 2』のキャラクターにスポットを当て、その新コスチュームをまとめて紹介！
さらに、デザイナーの方にミニインタビューもしているのでそちらもチェック！



BEMANI ニュースヘッドライン



白鳥 音乃
BEMANIシリーズの全商品広報担当です。ヘッドラインニュースとブログで、広報だからこその話題を提供しています。見出しで気になった話題はブログで情報発信してるのでチェックしてくださいね。

音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ
http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

- ついに GuitarFreaks がケータイアプリで登場!!
- Maya 画集の発売が決定！
- sana ベストアルバムの発売決定！　予約受付中！
- PS2 版『DDR SuperNOVA 2』夢のキャンペーン実施!!

キャラクターの新コスチュームに迫る!

DDR衣装デザイン秘話

――EMIのデフォルト衣装と隠し衣装について、コンセプトや凝ったところなどを教えてください。

よっしぃ デフォルト衣装がスポーティだったので、隠しはレトロ調なワンピースがかわいいかなぁと、「60's」とかのキーワードを元に女子チームでアレコレ考えました。

――衣装を考える上で何か参考にされたものは?

よっしぃ ライブで赤いカラータイツにワンピースという衣装を観て胸キュンしていたので、キャラ担当の「んぽ」さんに「カラータイツで!」とリクエストしました。こだわりポイントは襟元のスカーフの刺繍。『てんとう虫』は海外では有名な幸運の印なんですよ。

んぽ タイツは最初オレンジ色がかわいいなぁと思って試行錯誤していたのですが、EMIの髪色とのバランスを考えて今の紺とグリーンになっています。かわいく見えるよう水玉のサイズなどにこだわりました。スカートも「ふんわり」するので要チェックです!

――YUNIはデフォルトと新衣装でガラリと変わっていますが、これに至るまでの経緯は?

AMI ユニを見た瞬間にピンときた印象を独断と偏見で決めちゃいました。

よっしぃ デフォルト衣装は、担当の「んぽ」さんと私がPUNK ROCK好きだったので一致団結してネタ出し。過激過ぎずかわい過ぎない良い感じのバランスになったかと思います。

AMI 隠し衣装は、ニーハイの『絶対領域』ですね! これは譲れません!!

――髪型が変わっていませんが、これには何か理由が?

AMI はっきりいって悩みました。ソフトリーゼントのポニーテールやら全部おろしにしようかなど、ユニらしさを崩さず、かつ新鮮さを出すという意味でさまざまな案が上がりましたが、やはりトレードマークのツインは外せないと考え、今回はいじりませんでした。



BABY-LON

――JULIO(フリオ)の新衣装はやはり、憧れの忍者っぽくなっていますね

hasi フリオは日本好きだから忍者。あくまで正統派の忍者衣装にこだわりました。彼はわざわざ日本のコスチューム屋から手に入れたらしいゾ……という裏設定があります。

――AFROはかなりぶっ飛んだ新衣装になっていますが?

hasi オンラインイベント「ZUKIN WARS」と関連付けて「ヒーローもの」をイメージしました。特にパンツ部分と筋肉に拘って作っていたのですが、制作途中の画面を覗いていた女性陣から「もっとムッチムチにしてッ!」とリクエストされまくり、その時ばかりは苦悩しました……(遠い目)。予想以上にユーザーの皆さんからはご好評をいただけたのでうれしいです。でも今は、もっとドギツイ衣装でいけばよかったと反省しています(笑)。今度はフンドシとかでやりたいですね!

――全キャラクターの新衣装で、一番のお気に入りは?

よっしぃ どのキャラクターもかわいい子供たちですので全部お気に入りです。個人的にはジェニーの胸元が「んぽ」さん入魂の作なので注目してほしいですね(笑)。



YUNI

ファッショナブルでかわいらしいデフォルトコスチュームから一転、新コスチュームは大人の魅力が満点だ。



AFRO

覆面レスラーを思わせるかのような奇抜なコスチュームのアフロ。だが、チャームポイントのアフロヘアーは隠せない!?

PS2版『DDR SuperNOVA 2』発売近し!!

GuitarFreaks、ケータイアプリに初登場!!



GFファンの皆さまに朗報! ついにケータイアプリにGuitarFreaksが登場しました!!

デザインは『GuitarFreaksV4 Rock × Rock』がベースです。これで『V4』収録楽曲や懐かしの楽曲まで、いつでもどこでも手軽にプレイできるように!! 楽しみ方は、携帯電話のR、G、B、ピッキングに対応した数字キーを押す、というシンプル操作。アーケードと同じく「BASIC」、「ADVANCED」、「EXTREME」の難易度設定が選べますよ。あなたの懐にあの曲を! 無料体験曲でまずは気軽にトライしてみてね♪



アプリのダウンロード時に収録されている「チカラ」。楽曲追加購入でお気入りの曲がプレイできますよ。新曲は毎月追加されるのでお楽しみに!

EZweb
「コナミネットDX」http://573.jp
情報料:月額315円(税込)
iモード、Yahoo!ケータイでも近日配信予定!

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆まだ新曲は後方待機？「Blind Justice」再臨！

1st	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~	Zektbach	【226.4pts.】
2nd	零 -ZERO-	TËЯRA	【113.2pts.】
3rd	Second Heaven	Ryu☆	【94.3pts.】
4th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【75.5pts.】
5th	smile	miru_maki.gjw	【69.8pts.】
6th	EDEN	TËЯRA	【62.3pts.】
7th	CROSSROAD ~Right Story~	jun with TAHIRIH	【56.6pts.】
8th	snow storm	dj TAKA	【50.9pts.】
9th	Linus	LEGO STUDIO	【43.4pts.】
10th	ALFARSHEAR ~双神威に廻る夢~	TËЯRA	【37.7pts.】

1st
Blind Justice ~ Torn souls, Hurt Faiths ~
Zektbach
226.4pts.

12月中旬に稼働となった『DJ TROOPERS』の新曲はまだランキングには未登場で、稼動後一ヵ月の次回集計から前線参戦となる模様！　その前哨戦を大差で制した「Blind Justice」だが、前回首位の「零 -ZERO-」もしっかり2位にくらいついている。

投稿者の声
[illegible]

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆未知の記録なるか!?「月光蝶」圧倒的！

1st	月光蝶	あさき	【222.2pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【127.0pts.】
3rd	Concertino in Blue	佐々木博史	【95.2pts.】
4th	極東史記	あさき	【79.4pts.】
5th	この子の七つのお祝いに	あさき	【63.5pts.】
6th	しっぽのロック	板橋ギャング	【58.7pts.】
7th	MODEL FT2	Mutsuhiko Izumi	【52.4pts.】
8th	ZËNITH	TËЯRA	【47.6pts.】
9th	SA-DA-ME	good-cool feat. すわひでお	【39.7pts.】
10th	Timepiece phaseII	佐々木博史	【31.7pts.】

1st
月光蝶　あさき
222.2pts.

12ヵ月連続首位の記録を持つ「月光蝶」が、今月も首位となって5連続首位を達成し、その貫禄を見せた。また、激動の当ランキングにしては珍しく、上位5位までの順位が前回とまったく同じとなっている。これは嵐の前の静けさと見るべきか!?

投稿者の声
[illegible]

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆フィギュア化は強し!? 元祖女王の再浮上！

1st	セリカ	【183.3pts.】
2nd	ツガル	【150.0pts.】
3rd	彩葉	【100.0pts.】
4th	緋浮美	【91.7pts.】
5th	士朗	【83.3pts.】
6th	夏天	【66.7pts.】
7th	リリス	【58.3pts.】
8th	セム	【50.0pts.】
9th	エレキ	【41.7pts.】
10th	ダルマ	【33.3pts.】

1st
セリカ
183.3pts.

前回首位となったツガルに続き、立体プライズ化が決定したセリカが首位を再び獲得！　CS版「零 -ZERO-」に加えてのこの後押しが、かなり効いたようだ。同じくCS版「零 -ZERO-」に出演中の士朗も、一気に人気が再燃している模様!?

投稿者の声
[illegible]

KONAMI♪MUSICファン 月間ダウンロードランキング

1st	MAX LOVE	DJ YOSHITAKA feat.星野奏子(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
2nd	THE DEEP STRIKER	L.E.D.-G(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
3rd	RЁVOLUTIΦN	TËЯRA(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock)
4th	つばめ	あさき(pop'n music 15 ADVENTURE)
5th	走馬灯-The Last Song-	TAKA(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
6th	高高度降下低高度開傘	Dr. Honda(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
7th	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
8th	桃花恋情	TËЯRA(pop'n music 15 ADVENTURE)
9th	snow storm	dj TAKA (beatmania IIDX 14 GOLD)
10th	花吹雪～IIDXLIMITED～	S.S.D.FANTASICA feat.ユッコ(beatmania IIDX 14 GOLD)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

昨今は携帯着せ替えやプライズ商品など、さらなる進出を見せるBEMANIの世界！　「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」ではさらにその輪を広げるべく、「IIDX」と「GD」の人気投票を集計中！

投票はアンケートハガキの自由欄で、3部門、それぞれの1位～3位へ同時に投票できます。1部門のみ、1位のみの投票などももちろんOK。各曲やキャラへの応援コメントも募集中！　今月も投票者の方にグッズプレゼント特別枠をご用意して、投票お待ちしています！



今月は家庭用の「ポップンミュージック14 FEVER!」を3名様にプレゼント！

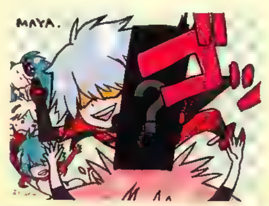
こなみっくす

リレーコラム
第25回
MAYA

MAYAです。こんにちはと初めまして。
IIDXでムービーを主に担当してます。
座談会やインタビューなどの対話形式では何度か登場させていただいていましたが、読者の皆様と一対一なのは初めてです。とっても緊張します。ほんとです。
shioさんよりバトンを頂いてあたふたしましたが、しっかりキャッチ！　前振り通り、とっておきのニュースがあります！
さてその前に、ここんとこずっとDJ TROOPERSにつきっきりだったしなぁ。初っ端からネタが無いのです。淡い思い出といえば……締切前のランナーズハイ？　のような。夜遅くまでスタッフと声を高々に笑ったなぁ……。時間がねーー！って。しんと静まっているオフィスに。醍醐味です。しんどいですが、何故か幸せ。生を感じます。大げさな。
はっ！　明るい話題にしなければ……えぇっと……上野動物園ではおサルがお風呂入ってました。冬季限定ですって。可愛かった～～……え！　そういうことじゃない!?　うーんと、初詣は年が明ける前に家を出て島根の神社で年を越すのですが、吹雪で神社にたどり着く前に年が明けました。ゴーーン。去年は雪がしっかり積もっていて、ついでかい雪だまを作ったら最後の最後でパカッと！……不吉。近くにいた子が喜んでいました。
今年はおまけに末吉。体を大事にしたいと思います。なんのこっちゃ……。ぎゃ！　文字制限！

ここで唐突に最後のお知らせ。
画集の発売が決定しました！
画集とDVDと私が好きなアレがアイテムとして実現しまして、それが一つにすっぽり収まる化粧箱ができました。憧れの特注品です☆
某サウンドさん方に見せびらかしに行ったところ「人が殺せそう！」と大好評を頂きました！　いえそんな物騒なものではなく、相当でかくて分厚いということです。こんなのやろうぜ！　作ろうぜ！　わいわいキャッキャと夢を語り合う時間が大好きです。夢いっぱいです。みんな目が輝いています。仕事愛、仲間愛で溢れています。まるで子どものときのようで幸せになります。
おっとと、、、お別れの時間ですね。
また今度どどんとお知らせしたいと思います！お楽しみに～！
次回のバトンはDDRデザイナーのhasiさんに受け取っていただきました。よろしくお願いします！

MAYA



次回は hasi さんが登場！

栄光が待つ舞台へ——

BEMANI各機種の頂点を決定する「BEMANIトップランカー決定戦2008」開催!!

待ちにまったあの祭典が再び始動！　2006年に開催された前大会より、およそ2年ぶりとなる今回。その誇りと実力を全国に示すときが来た！

開催タイトル

beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
DanceDanceRevolution SuperNOVA 2
DrumManiaV4 Rock×Rock
GuitarFreaksV4 Rock×Rock
pop'n music 15 ADVENTURE

DDRが種目に!

今大会では『DDR SuperNOVA 2』が加わり、計5タイトルの頂点が決定することになる。初参加のDDRはプレイヤーレベルを含めすべてが未知数のため、一際注目が集まるところだ。また、IIDXシリーズは新作『DJ TROOPERS』ということで、どこまでやり込めるかが勝負のカギを握るだろう。BEMAMIシリーズの歴史が、また一歩動き出す！

BEMANI トップランカー決定戦 2008

KONAMI OFFICIAL

オンライン予選

2/4 (Mon) 10:00 ～ **2/25** (Mon) 18:00

課題曲をプレイ!

すべてはここから。BEMANIプレイヤーならまず参加することが第一だ！　本大会は自分にとってのライバルとの戦いであり、何より自分との戦い。参加することに、自分なりの意味を見出せ！

参加資格
以下をすべて満たしている方
●e-AMUSEMENT PASSをお持ちの方
●KONAMI IDを登録している方
●携帯電話サイト「コナミネットDX」月額会員（月額315円／税込）
●エリア予選、決勝に出場可能な方。（エリア予選、決勝までの交通費、および宿泊費は自己負担となります）

参加申込、課題曲など詳報はwebでご確認を!

PC
www.konami.jp/bemani

ケータイ
http://am.573.jp

地域予選

3/8(Sat), **9**(Sun) & **3/15**(Sat), **16**(Sun)

全国8地域からファイナリストを選出

オンライン予選後、エリア毎に各機種上位8名が地域予選に進める。エリア毎に地域予選を開催し、優勝した1名だけがファイナリストとして決勝大会へ進める。全国の強者たちを退けて決勝大会へ進むのはだれだ!?

3／8(sat)・9(sun)
全国4地域で開催

3／15(sat)・16(sun)
全国4地域で開催

※参加地域・機種によっていずれか1日への参加となります。

決勝大会を観戦!

決勝戦に抽選で800組16,00名が招待される！
応募期間は、オンライン予選と同じく2/4（Mon）～2/25（Mon）。筐体予選参加後に、詳細を確認して「コナミネットDX」から応募しよう！

決勝大会

トップランカー誕生の瞬間……!

3/30

会場は中野サンプラザ（東京都中野区）
各機種ただ一人のトップランカーを目指せ！

ネットワーク対戦クイズ AnswerxAnswer アンサー×アンサー プレミアム

ゴージャスな新要素を導入しAn×Anがパワーアップ!

好評稼働中の『An×An』が大幅リニューアル! 新登場となるクイズ形式、システム、コンテンツを詳しく紹介するのでチェックしてくれ。

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン+タッチパネル
■発 売 日：2007年7月5日(稼働中)
■使用基板：RINDBERGH RED

Text:マンモス丸谷

店内対戦が大進化!

『プレミアム』で大きく進化したのが店内対戦モード。店内で勝負したプレイヤーとの対戦履歴を確認できるようになった。友達やカップル間で戦った際の成績がはっきりと表示されるので、顔見知りとの戦いがより白熱。さらに通算成績によって格下、カモ、天敵……といった「格付け」も表示されるようになり、ハンデとしてポイントを与えたりもらったりすることが可能。実力に差があっても緊張感のある戦いを楽しめるぞ。全国対戦だけじゃなく、仲間うちでも『An×An』を楽しもう!

身内対戦が超白熱!!



ボスキャラが出現!?



店内対戦にはCPUのみと戦う一人用モードも追加。全国対戦の練習にピッタリな初級者レベルから、特定のクイズ形式に特化したもの、そしてボスキャラと、さまざまなCOMが登場。対人戦の息抜きなどにも使えそうだ。

お得なシステム、スタンプカード

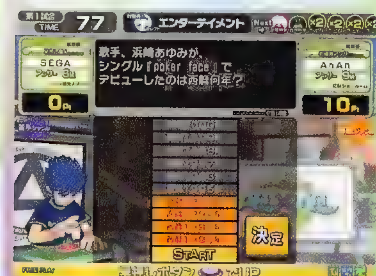
全国対戦に新たなボーナスとして「スタンプカードシステム」を導入。全国対戦終了後に押されるスタンプが満タンになると、次戦のクイズ形式を選択する権利がもらえる。好きなクイズを選んで有利に戦え!



コンティニューするとより多くスタンプがもらえる。

新クイズ チキンレース が登場!

大幅なバージョンアップということで、もちろんクイズ形式も増加。今回お目見えとなる「チキンレース」は身近な数字に関する問題を答えていくクイズ。問題が出たらプレイヤーは早押しボタンを押して、正解と思われる数字までゲージを上昇させていく。アップさせたゲージは戻すことができないため、正解の数字をオーバーしないようにゲージを上げていくのがポイント。答えが分からない問題が来たときにプレイヤーの性格がにじみ出る(?)新しいクイズ形式になりそうだ。



正解までを連打!



正解と思う場所まで早押しボタンを押してゲージを上昇させる。ゲージは下げることができないので、ある程度の慎重さも必要か。



答えがぴったりだと、ビンゴボーナスとしてボーナスポイントも追加でゲット!



オーバーするとゼロポイント。自信のない問題はやや控えめに答えるのがよさそう!?

An×An .NET でケータイと連動!!

ICカードを使ったセガ系ゲームではおなじみの、携帯コンテンツとの連動が『An×An』でもついにスタート! 全国対戦のプレイ内容を詳細に確認できる履歴情報、仲間の戦績などを確認できるチームシステム、カスタマイズアイテムの購入など定番のシステムはもちろん搭載。さらにケータイでもクイズの練習ができる「チャレンジクイズ」も搭載。いつ何時も『An×An』が楽しめる!





An×Anがより生活に密着!

ゲームセンター以外の場所で全国ランクや自分の成績をじっくりチェックできるのはうれしいところ。

チャレンジクイズはただのトレーニングだけでなく、カスタマイズアイテムを購入するポイントを得る手段としても活用できるようだ。

ゲー事典 野球、ディズニー、2007年ニュースなど、期間限定で開催されるスペシャルジャンルは『プレミアム』でも健在。2月には「幕末」、3月には国民的人気キャラクターの「ドラえもん」が予定されている。不朽の名作である漫画版はもちろん、最新劇場映画「映画ドラえもん のび太と緑の巨人伝」の知識も押さえておきたいところだ。

クイズ刺客「返り討ちにされました」リポート

昨年12月から今年1月14日まで実施された「クイズ刺客を倒せ!!」キャンペーン。アルカディアの刺客たちは、取材と称して、渋谷ギーゴで集中的に参戦する機会を得た。もちろんプレイ代は全額自腹。しかし、通常業務から解放されるぜヒャッホーイと喜び勇んで参加した(一応)アルカディア最強コンビ＋1名。果たしてその結果やいかに……!?

ライター マンモス丸谷（SS、Sリーグ参戦）
平時はSリーグの降格ラインをさ迷う凡プレイヤー。刺客と呼ぶには頼りなく、カモとは言い切れない微妙な存在。

編集 がもう（A、Bリーグ参戦）
アルカディアーの自爆マシン。問題を無視するかのような早押しスピードのおかげかSSリーグでの勝率は最も高かった。

編集 うまのすけ（Cリーグ参戦）
『刑事』つながり(?)で急遽『An×An』担当に。初心者ながらCリーグではかなり健闘。余裕の勝ち越しを決める













SSリーグでは斬られまくり!

比較的スケジュールに余裕があった時期のためか、参加者全員が好調をキープ。その後年末年始の酔いどれ→二日酔いプレイで勝率を下げるも、C～Sリーグでの対戦は1月14日の最終日まで5割をなんとかキープできた。

しかし調子に乗ってSSリーグに参戦すると惨敗の嵐。刺客3人＋セガ広報2名の力を借りた5人プレイでもほとんど勝てず。キャンペーン最終日には勝率3割を切ることに。

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～

ブルーノの秘密がっ!?

絵画泥棒を地の果てまで追い詰めたブルーノ様(俺のこと♪)、ついにピースがすべてそろい、その全貌が明らかに！腕に覚えのあるそこの君、イラストは全部集めたかな?

ダイナマイト刑事EX ～アジアンダイナマイト～
■メーカー：セガ
■ジャンル：特攻野郎よ永遠にアクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2007年7月30日(稼働中)
■使用基板：NAOMI™

©SEGA Text.MVP

ついにラスト！ イラスト隠し場所一覧

MISSION 1

4-2 川沿い



4-3

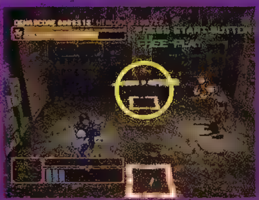


4-4

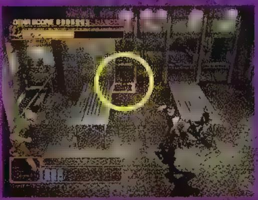


MISSION 2

4-2



4-3



4-5



MISSION 3

4-2



4-3



4-5



ブルーノの戦いは続くっ！

ウルフ・本郷からイラストを集めたブルーノ様(俺のこと)。敏腕なのもアレなもんで、事件が解決したから温泉だベイベ～(死語……)と思ってたら、世の中そんなに甘くはなかった……。上司(仮)が一言「温泉地でフォックス・本郷があ～」。すわ！ 狼の次は狐か！ 次は裸か？ イヤ～ン♪ というわけで、次回「湯煙旅情刑事2」(仮)をお楽しみに♪



イラスト集めはエンディングが豪華になるからやめられない。次回もイラストがあったらビバ！ エキサイティング♪

バージョンアップ目前！

頭文字D ARCADE STAGE 4 改

『頭文字D AS 4』にさまざまなポイントで改良が加えられた『改』。今回は、前号で紹介したオールペン、新車情報に加え、免許証やBGM、そして新たに加わった3車種のチューンアップをSTEP-7まで紹介するぞ！

頭文字D ARCADE STAGE 4 改	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：レースゲーム
■操作方法	：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日	：今冬稼働予定
■使用基板	：LINDBERGH

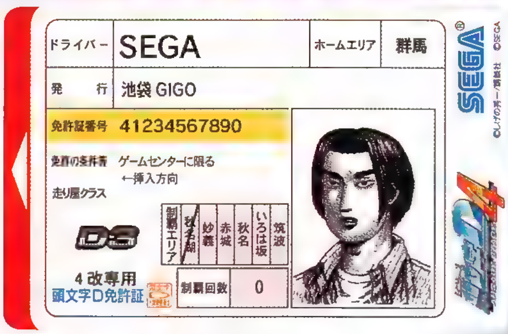
Text:ずるずる㊥

免許証もバージョンアップ！

バージョンアップすることで気になるのは免許証のデータだろう。

バージョンアップは、ニューバージョンのプレイ時に、スタートボタンを押すことでその引き継ぎ作業に入る（ビューボタンを押すとバージョンアップせずに免許証が排出される）。

これまで成長させてきたチューニングデータや、そのほかのデータはそのまま継続されるが、コースのタイムレコードはすべてリセットされる。





『改』に『AS 4』の免許証を挿入すると、最初に免許のバージョンアップの説明画面が表示される。

なお『AS 4』までのタイムレコードは頭文字D.NET上に残るので閲覧することは可能だ。

また走り屋クラスのSSクラスはプライドポイントが5pts.より始まるようになる。このポイントも頭文字D.NETに残るようになっている。

バージョンアップしてプレイを終了すると、免許証はそのまま『頭文字 AS 4 改』の専用の免許証として排出される。この『改』専用になった免許証の表面左下には、「4 改 専用」と文字が印字されるぞ。

ずるずるのファーストインプレッション！

『改』をプレイして変わったと感じる部分は、ハンドリングとコーナーリングでのマシンの挙動。『AS 4』では、思い切ってハンドルを切り込んで、イン側をドリフトさせて抜けていた。『改』で同じように操作すると、早い段階からマシンのテールが滑り始めてしまうのだ。無駄なスライドが出てしまうコーナーは、進入時に「しっかりブレーキングする」と結果的に速く走れるということを覚えておこう。



新たな伝説生まれる！「頭文字D AS 4」全国大会リポート







決勝大会の午前中、当日参加枠を狙って全国からプレイヤーが集まった。白熱したバトルを制し、「あきこな!!」氏と「ペナットオル」氏が出場権をゲットした。

当日参加枠を争い予選スタート！

2007年12月15日「頭文字D AS 4全国大会」が開催された。当日は本選の前の午前中に当日枠の予選が開かれ、本選に出場する16人が決定。

香港代表も参加して本選開始！

ほかのドライブゲームでも最速タイムをたたき出している香港でも予選が開かれ、「CKF」氏が代表としてAE86で参戦。初戦を突破するも2回戦で前大会優勝のリュウト氏に敗れてしまった。



香港代表枠をゲットして来日したCKF氏。非常に速い走りを披露するも、2回戦で敗退した。

D.NETを使えばオールペンが可能に

『AS 4』でプレイヤーが選択できるマシンのボディカラーは、市販車で用意されている色だけだったので、車種によっては好きな色にすることができなかった。しかし『改』ではオールペイント機能が追加され、好みのボディカラーに変更できるようになったのだ。ただしこの機能は、「頭文字D.NET」に登録しないと使うことができないぞ。





各モードでBGMが選択可能

プレイの盛り上げに一役買っているBGM。だれでもお気に入りの曲や、テンションの上がる曲でバトルに臨みたいはず。それは『AS 4』をやり込んでいるプレイヤーであればなおさらだろう。『改』ではステージやライバルなどに関係無く、好きな曲を選べるようになったぞ。



ステージは「秋名」！ 好みのBGMでテンションをフルに上げてバトルに挑むぜ！

BGMは、最速伝説、タイムアタック、全国対戦、店内対戦のどのモードでも選択可能だぞ！



新車3台をチューンアップ!

前号で紹介した新車種3台だが、どれも後輪駆動のスポーティーなマシンなので、そのチューンアップを非常に楽しみにしている人も多いだろう。

今号では、マシンの速さに直結するチューンアップメニュー紹介しよう。下の表が3車種それぞれのエンジン・駆動系、吸排気・冷却系、足まわり、ボディ、電装系まで5種類・7段階のチューニングメニューだ

その3車種のチューニングメニューを見てみると、アルテッツアとロードスターはメニューが同じで、残りのRX-8だけが部分的にメニューが異なっているのが面白い（RX-8のみロータリーエンジンだからか？）。これらのメニューは、経過を楽しむ要素になるだろう。



チューンアップはマシンの内部の強化。しかし、車高が下がったりロールバーが装着されるなど細かく見た目も変化するぞ。

TOYOTA ALTEZZA RS200 Z EDITION（SXE10）

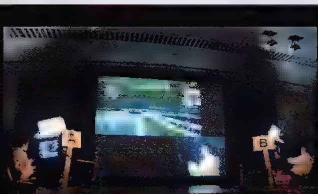
	エンジン・駆動系	吸排気・冷却系	足まわり	ボディ	電装系
STEP-1	機械式LSD	エアクリーナー	レーシングブレーキパッド	タワーバー	アーシング
STEP-2	軽量フライホイール	強化ダクト	メッシュホース	フロントラダーバー	レーシングプラグ
STEP-3	強化クラッチ	スポーツ触媒	高性能サスペンション	リアラダーバー	ドライバッテリー
STEP-4	ハイリフトカムシャフト	オイルクーラー	強化スタビライザー	ロールバー	ROM書き換え
STEP-5	ポート研磨	EXマニホールド	強化サスアーム	軽量化（LV 1）	イグニッションコイル
STEP-6	ボアアップ	大容量ラジエター	ビッグキャリパー	軽量化（LV 2）	サブコンピューター
STEP-7	フルバランス取り	レーシングキャブレター	大口径ブレーキローター	スポット増し	フルコンピューター

MAZDA EUNOS ROADSTAR（NA6CE）

	エンジン・駆動系	吸排気・冷却系	足まわり	ボディ	電装系
STEP-1	機械式LSD	エアクリーナー	レーシングブレーキパッド	タワーバー	アーシング
STEP-2	軽量フライホイール	強化ダクト	メッシュホース	フロントラダーバー	レーシングプラグ
STEP-3	強化クラッチ	スポーツ触媒	高性能サスペンション	リアラダーバー	ドライバッテリー
STEP-4	ハイリフトカムシャフト	オイルクーラー	強化スタビライザー	ロールバー	ROM書き換え
STEP-5	ポート研磨	EXマニホールド	強化サスアーム	軽量化（LV 1）	イグニッションコイル
STEP-6	ボアアップ	大容量ラジエター	ビッグキャリパー	軽量化（LV 2）	サブコンピューター
STEP-7	フルバランス取り	レーシングキャブレター	大口径ブレーキローター	スポット増し	フルコンピューター

MAZDA -RX-8 Type S（SE3P）

	エンジン・駆動系	吸排気・冷却系	足まわり	ボディ	電装系
STEP-1	機械式LSD	エアクリーナー	レーシングブレーキパッド	タワーバー	アーシング
STEP-2	軽量フライホイール	ラジエタークーリングプレート	メッシュホース	フロントラダーバー	レーシングプラグ
STEP-3	強化クラッチ	強化ダクト	高性能サスペンション	リアラダーバー	ドライバッテリー
STEP-4	サイドポート加工	スポーツ触媒	強化スタビライザー	ロールバー	ROM書き換え
STEP-5	強化アペックスシール	オイルクーラー	強化サスアーム	軽量化（LV 1）	ブーストアップ
STEP-6	ポート研磨	EXマニホールド	ビッグキャリパー	軽量化（LV 2）	サブコンピューター
STEP-7	フルバランス取り	大容量ラジエター	大口径ブレーキローター	スポット増し	フルコンピューター



ステージ中央には、巨大なスクリーンが用意された。そこにはバトルの映像だけでなく、プレイヤーの表情や操作中の映像も流された。



クラブセガ博多代表は、九州ではムシキングで有名な「ツバサ@HBB」氏。背中には専用の座布団が！

決勝の舞台は秋名の下り!
リュウト VS. タカヒロ

決勝戦は、難コースである秋名が舞台。前大会で優勝者し実力は証明済みの「リュウト」氏と、クラブセガ港北代表で、タイムアタックの上位ランカーのベテラン「タカヒロ」氏の対決へ！



さすがは決勝戦。見ている方もヒートアップ！

ベテラン勝利！



経験豊富なベテラン「タカヒロ」氏が、全大会優勝の「リュウト」氏を最終セクションで逆転し優勝。開発者の新井氏から優勝トロフィーを授与された。

バトルは、後ろを走る「タカヒロ」氏がセクション2からプッシュ開始。それを「リュウト」氏が抑え続けるが、セクション4でついに「タカヒロ」氏が前に出る。そしてブロックして逃げ切り、見事優勝！

稼働直前! 技表を確認して戦闘準備を開始せよ!

アカツキ電光戦記 Ausf.Achse



いよいよ2月末の稼働開始まであと少しと迫った、同人格ゲーからのスピンアウト作品『アカツキ電光戦記 Ausf.Achse』。来たるべき闘いに備えて、コマンド表をチェックしておこう!

Text:黒鉄タカスエ

アカツキ電光戦記 Ausf.Achse
■メーカー　:SUBTLE STYLE
■ジャンル　:2D対戦格闘
■操作方法　:8方向レバー+3ボタン
■発売日　　:2008年2月末
■使用基板　:NAOMI

3すくみを覚えて対戦開始!

打撃 → 投げ(相手の近くでAB同時押し)

投げ → 攻性防禦(相手の攻撃に合わせてBC同時押し)

攻性防禦 → 打撃

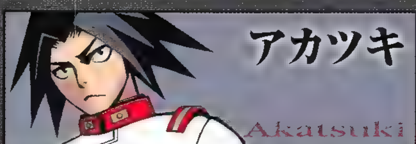
基本操作も忘れずにチェック!!

ジャンプ	↖or↑or↗	弱攻撃	A	投げ抜け	相手の投げ入力と同時にAB同時押し
ダッシュ	→→or←←	中攻撃	B	受け身	ダウン直前に攻撃ボタン(連打不可)
後退or上中段ガード	←	強攻撃	C	攻性防禦(※)	BC同時押し
下段ガード	↙	投げ	AB同時押し		

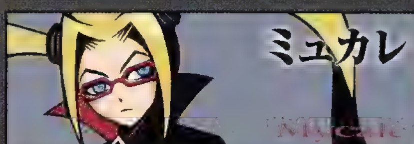
※相手の攻撃を受け止めて自動的に反撃。多段技に対しても連続入力で対処可能



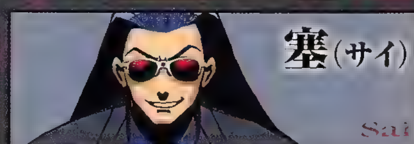
特殊技	
シュトゥーカ	空中で↓+攻撃
必殺技	
ゲッターカノーネ	↓↘→+攻撃
ラーンスネッツ	↓↙←+攻撃
グレイプニル	↓↓+攻撃
シュテルンブレッヒャー	攻撃ボタンをしばらく押して離す(空中可)
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻ゲッターカノーネ	↓↘→+BC同時押し
特攻ラーンスネッツ	↓↙←+BC同時押し
特攻グレイプニル	↓↓+BC同時押し
シュテルンブレッヒャー	BC同時押しをしばらく押して離す(空中可)
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
ギャラルホルン	空中でABC同時押し



特殊技	
兜割り(カブトワリ)	→+B
顎割り(アギトワリ)	→+C
瓦割り(カワラワリ)	空中で↓+C
必殺技	
電光弾(デンコウダン)	↓↘→+攻撃(空中可)
徹甲脚(テッコウキャク)	↓↙←+攻撃(空中可)
人間追砲(ニンゲンハクホウ)	↓↓+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻電光弾	↓↘→+BC同時押し(空中可)
特攻徹甲脚	↓↙←+BC同時押し(空中可)
特攻人間追砲	↓↓+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
神風(カミカゼ)	ABC同時押し



特殊技	
ナーゼタウヘン	空中で↓+攻撃
必殺技	
フェンリル	↓↘→+攻撃
フレイア	↓↙←+攻撃
グングニル	→↘↓+攻撃
ミョルニル	↓↓+攻撃(ボタン押しっぱなしでホールド)
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻フェンリル	↓↘→+BC同時押し
特攻フレイア	↓↙←+BC同時押し
特攻グングニル	→↘↓+BC同時押し
特攻ミョルニル	↓↓+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
ヨルムンガンド	ABC同時押し



特殊技	
旋風脚(センプウキャク)	→+B
仆腿避勢廻拳(ホクタイヒセイカイケン)	←+C
必殺技	
翻身双肘(ホンシンソウチュウ)	↓↘→+攻撃
側宙仆腿(ソクチュウホクタイ)	↓↙←+攻撃(空中可)
邪視(ジャシ)	(相手の近くで) ↓↓+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻翻身双肘	↓↘→+BC同時押し
特攻仆腿	↓↙←+BC (空中可)
特攻邪視	(相手の近くで) ↓↓+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
兇眼(キョウガン)	(相手の近くで) ABC同時押し



鼎二尉(カナエニイ)

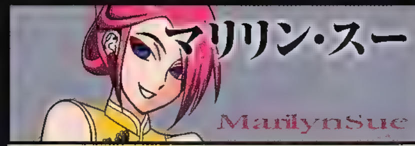
特殊技	
鎧大筒(ヨロイオオヅツ)	➡+C
前転受身(ゼンテンウケミ)	⬊+C
天呑(テンドン)	空中で⬇+C
必殺技	
螺旋四方投げ(ラセンシホウナゲ)	(相手の近くで) ⬇⬊➡+攻撃
呼吸投げ(コキュウナゲ)	⬇⬋⬅+攻撃(当て身投げ)
極楽鳥(ゴクラクチョウ)	⬇⬇+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻螺旋四方投げ	(相手の近くで) ⬇⬊➡+BC同時押し
特攻呼吸投げ	⬇⬋⬅+BC同時押し(当て身投げ)
特攻極楽鳥	⬇⬇+BC同時押し
追い打ち専用特別攻撃(特攻ゲージ各1必要)	
地獄車(ジゴクグルマ)	(特攻螺旋四方投げの後)⬇⬇+BC同時押し
羅刹天(ラセツテン)	(特攻地獄車の後) ABC同時押し



不律(フリッツ)

連携技	
前腰(マエゴシ)	遠距離立ちBヒット時C
真(シン)	遠距離しゃがみBヒット時⬇+C
破天(ハテン)	⬅+B
玉光(ギョッコウ)	⬅+C
天駆(アマガケ)	空中で⬇+攻撃
必殺技	
前駆(マエガケ)	⬇⬊➡+攻撃
後駆(ウシロガケ)	⬇⬋⬅+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻前駆	⬇⬊➡+BC同時押し
特攻後駆	⬇⬋⬅+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
必殺切込刀法(ヒッサツキリコミトウホウ)	ABC同時押し

※不律の刀攻撃は必殺技と同じく、ガードされても少し体力を削る。



マリリン・スー

特殊技	
側端脚(ソクタンキャク)	➡+B
高端脚(コウタンキャク)	⬅+B
俯衝後掃腿(フショウコウソウタイ)	空中で⬇+C (ボタン押しっぱなしで中断)
必殺技	
一二三掌(イーアルサンショウ)	⬇⬊➡+攻撃(動作中に攻撃ボタンで追加攻撃)
掛掌(ケショウ)	(一二三掌一段目の後) ⬅+攻撃
架推掌(カスイショウ)	⬇⬋⬅+攻撃(ボタン押しっぱなしで中断)
挑打下欄(チョウダカラン)	⬇タメ⬆+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻一二三掌	⬇⬊➡+BC同時押し
特攻架推掌	⬇⬋⬅+BC (ボタン押しっぱなしでホールド)
特攻挑打下欄	⬇タメ⬆+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
絶招空中百衝拳(ゼッショウクウチュウヒャクショウケン)	ABC同時押し



魏(ウェイ)

特殊技	
跳双把(チョウソウハ)	空中で➡+C
必殺技	
烏牛擺頭(ウギュウハイトウ)	⬅タメ➡+攻撃
虎蹲山(コソンザン)	⬅タメ⬊+攻撃
挑領(チョウリョウ)	(虎蹲山の後) ➡+攻撃
斬手(ザンシュ)	⬇タメ⬆+攻撃
鷂子栽肩(ヨウシサイケン)	(斬手の後) ➡+攻撃
練精化気(レンセイカキ)	⬇⬇+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻烏牛擺頭	⬅タメ➡+BC同時押し
特攻虎蹲山	⬅タメ⬊+BC同時押し
特攻斬手	⬇タメ⬆+BC同時押し
練気化神(レンセイケシン)	⬇⬇+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
練神還虚(レンシンカンキョ)	ABC同時押し



アノニム

特殊技	
リロード	➡+A (弾丸を補充する
カノーネ	➡+C
キルクイトス	⬅+C
アヴァタール	空中で⬇+攻撃
必殺技	
トリニタス	⬇⬊➡+攻撃
アンゲルス	⬇⬋⬅+攻撃の後、攻撃ボタン(空中可)
クルクス	⬇⬇+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻トリニタス	⬇⬊➡+BC同時押し
特攻アンゲルス	⬇⬋⬅+BC同時押し
特攻クルクス	⬇⬇+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
テトラグラマトン	被K.O.時自動発動

※アノニムの銃攻撃は必殺技と同じく、ガードされても少し体力を削る。
※アノニムの通常技はレバー後ろ方向で格闘攻撃に変化する。



エレクトロゾルダート

特殊技	
パンツァーファウスト	➡+C
パンツァーシュレック	⬅+C
ヒューブシュラウバ	空中で➡or⬅+B
必殺技	
ブリッツクーゲル	⬅タメ➡+攻撃
フラクトリット	⬇タメ⬆+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻ブリッツクーゲル	⬅タメ➡+BC同時押し
特攻フラクトリット	⬇タメ⬆+BC同時押し
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
ブリッツボンベ	ABC同時押し



アドラー

特殊技	
ヒューブシュラウバ	➡+B
ズィヒェル	⬅+C
近距離立ちC押しっぱなしで追加攻撃	
遠距離立ちC押しっぱなしで追加攻撃	
しゃがみC押しっぱなしで追加攻撃	
必殺技	
ブリッツクーゲル	⬇⬊➡+攻撃(空中可)
フラクトリット	⬇⬋⬅+攻撃
ブリッツボンベ	⬇⬇+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻ブリッツクーゲル	⬇⬊➡+BC同時押し(空中可)
特攻フラクトリット	⬇⬋⬅+BC同時押し
特攻ブリッツボンベ	⬇⬇+攻撃
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
ブリッツガイスト	ABC同時押し



電光戦車

特殊技	
アンティボーデン	空中で➡+C
必殺技	
エレクトロアウゲ	⬇⬊➡+攻撃
Bマイン	⬇⬋⬅+攻撃
エントラードゥン	⬇⬇+攻撃
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻エレクトロアウゲ	⬇⬊➡+BC同時押し
特攻Bマイン	⬇⬋⬅+BC同時押し
特攻エントラードゥン	⬇⬇+攻撃
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
ギャラルホルン	ABC同時押し



ムラクモ

特殊技	
電光欺瞞(デンコウギマン)	⬅+C
電光迷彩(デンコウメイサイ)	空中で⬇+攻撃
人間迫砲(ニンゲンハクホウ)	AorB電光迷彩の着地時に⬆+攻撃
必殺技	
電光弾(デンコウダン)	⬅タメ➡+攻撃
徹甲斬(テッコウザン)	⬇タメ⬆+攻撃
電光地雷(デンコウジライ)	⬇⬇+攻撃(再入力で強制爆破)
特別攻撃(特攻ゲージ1必要)	
特攻電光弾	⬅タメ➡+BC同時押し
特攻徹甲斬	⬇タメ⬆+BC同時押し
特攻電光地雷	⬇⬇+BC同時押し(再入力で強制爆破)
最終特別攻撃(特攻ゲージ3必要)	
八紘一宇(ハッコウイチウ)	ABC同時押し

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51

三国志大戦3

入門指南書



絶賛発売中！

価格 1,200円（税込）

これから始める初心者のための一冊。知っておきたい知識を三つの章と付属DVDで紹介。
第一章では、システムの紹介。
第二章では、本作に登場する勢力の紹介。
第三章では、Q&Aなど役に立つ情報。DVDで紹介している映像を解説。
付録には、解説DVDとEXカード【Ex013】趙雲が付いてくる。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA



アルカディア カードゲーム コンプリート

三国志大戦3・ロード オブ ヴァーミリオン・ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006・機動戦士ガンダム0083カードビルダー～両雄激突～・クエスト オブ D ザ・バトルキングダム・悠久の車輪 ~Eternal Wheel~など、人気・新作アーケード・カードゲームを掲載。付録DVDには、三国志大戦3初心者向けコンテンツやクエDやり込み映像、WCCF大全映像などなど収録。クエDのEXカードも付いた充実の一冊!!

特別付録DVD&EXカード付きで

2008年2月20日発売予定

予価 1,500円（税込）

鉄拳6

全キャラクターの写真付き
技表・対戦攻略を掲載予定！



今春発売予定

予価 1,764円（税込）

ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ！



enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

資料請求カード（平成21年1月31日まで有効）

月刊アルカディア（3月号）

送付先ご住所など、全項目にご記入下さい。全項目の記入が無い場合、資料が届かない事があります。

フリガナ		生年月日19　年　月　日	
氏名		性別　男・女	年齢　歳
ご自宅住所	〒	TEL　－　－	
学校名 ※学生の方			
学科・学年			

欲しいゲームソフト	

※規定やソフト内容等により、当選対象にならない場合があります。

資料請求を希望される学校の欄に、☑印を付けて下さい。

- □ 全校
- □ 総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
- □ バンタン電脳ゲーム学院
- □ 東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院
- □ アミューズメントメディア総合学院

資料のご請求をいただく際にご記入いただいたお客様の個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより取り扱わせていただきます。なお、上記各専門学校からお客様に対して、直接、ご希望の資料のお届け、セミナー・講座のご案内をさせていただきますので、お客様の個人情報を各専門学校へ提供させていただくことについて、予めご了承ください。

なお、お送りいただいた資料請求カードの集計及びお客様に対する資料発送等の業務につきましては、有限会社ザッシュに委託しております。

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払郵便

渋谷支店承認

3670

差出有効期間
平成２１年１
月２５日まで
郵便切手はい
りません

150-8790

020

渋谷区南平台町15-1
ライオンズマンション南平台506

(有)ザッシュ
「月刊アルカディア」資料請求係

好きなゲームが抽選で3名に当たる！

切り取り線

理由（ワケ）あってゲームクリエーターを目指します！

ゲーム業界のハードルは、たしかに決して低くはないものだ。でも、努力次第で越えられるはず！　今回はさまざまなルートから、ゲーム業界にターゲットを定めた学生にお話を聞いてみたぞ！　夢を現実にするために、今回の特集を参考にしてほしい！

遅すぎることはない！　たった今からゲームクリエーターを目指そう！

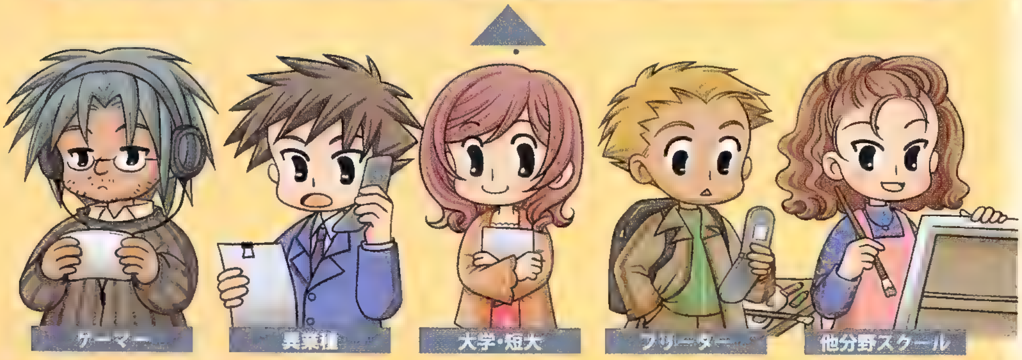
ゲーム業界を目指す人の前歴はさまざま。ついこの前まで書店員だった人、ついこの前まで居酒屋でアルバイトしていた人、ゲーセンに入り浸りのゲーマー……いろいろな人がクリエータースクールに通い、そしてゲームクリエーターになる夢をかなえている。「今からじゃ遅いかも……」なんてあきらめないで、キミの隠された才能をクリエータースクールで開花させよう！！！



クリエータースクール

- 総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ
- バンタン電脳ゲーム学院
- 東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院
- アミューズメントメディア総合学院





イラスト：Seven

総合学園 ヒューマンアカデミー ゲームカレッジ

産学協同で未来を切り開く！

全国展開で即戦力クリエーターを育成！

総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジは、数多くのクリエーターをゲーム業界に送り出しているスクールだ。現役クリエーターが中心となり実践授業を行い、高い就職実績を実現している。

経験ゼロからプロになる！

北海道から沖縄まで、全国展開で多数のクリエーターを生み出している総合学園ヒューマンアカデミーゲームカレッジ（以下、ヒューマンと略）。経験ゼロの初心者でスタートしても、産学協同による実践的カリキュラムによって即戦力のクリエーターとして活躍するためのスキルを習得することができる。そのためヒューマンの就職実績は非常に高く、スクウェア・エニックスやフロム・ソフトウェアなどの有名メーカーで数多くの卒業生が活躍している。



▲業界に精通した講師が授業を担当。

豊富な実習が成長の鍵！

ヒューマンのカリキュラムは実習が中心であり、チームによる共同制作も数多く行なわれている。そのため、技術だけでなくコミュニケーション能力を高めることができるのだ。加えて、総合学園としてのメリットを活かし“クロスオーバーカリキュラム”で他専攻や他カレッジの授業を聴講することもできるため、幅広い知識と技術を身につけることが可能となっている。さらに、業界との太いパイプを活用して頻繁に特別講義を行い、数多くの有名クリエーターが教壇に立っている。また、就職に関するサポートも抜群。“長期インターンシップ”など、数多くのゲーム企業と連携して教育を行なっているため、技術習得と就職支援が一体となっているのだ。もちろん、専任の就職担当スタッフによる充実した面接練習や企業ごとに特化した就職試験対策など、ゲーム業界へ進むための環境はバッチリ整っている。ヒューマンはいつでも入学相談や学校見学を受け付けているので、まずは資料請求や電話で相談をしてみよう！

就職実績（～18年度実績）

アクセスゲームズ／アクワイア／アトラス／アニマ／アルテピアッツァ／エッジワークス／カプコン／ガマニアデジタルエンターテインメント／ガンバリオン／クラインコンピュータエンタテインメント／K2／ゲームドゥ／ゲームリパブリック／コナミデジタルエンタテインメント／サイバーコネクトツー／システムソフト・アルファー／白組／シング／スカラベスタジオ／スクウェア・エニックス／STUDIO OZ／セガ／タイトー／チュンソフト／電遊社／トーセ／ドワンゴ／日本一ソフトウェア／ハイド／ハドソン／バンダイナムコゲームス／フロム・ソフトウェア／ペガサスジャパン／モブキャスト／レベルファイブ／ロケットスタジオほか多数（順不同）

携帯からの
資料請求は
コチラから!!

http://ha.athuman.com/game/





SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

札幌校
〒060-0004
札幌市中央区北四条西5-1
アスティ45ビ12F
☎0120・52・3860

仙台校
〒980-6114
仙台市青葉区中央
1-3-1 AER14F
☎0120・050・459

東京校
〒169-0075
新宿区高田馬場4-4-2
☎0120・89・1588

横浜校
〒221-0835
横浜市神奈川区鶴屋町3-33-8
アサヒビル1F
☎0120・491・458

名古屋校
〒460-0008
名古屋市中区栄3-18-1
ナディアパーク
ビジネスセンタービル9F
☎0120・491・758

大阪校
〒542-0081
大阪市中央区南船場4-3-2
at human御堂筋ビル
☎0120・06・8601

神戸校
〒650-0021
神戸市中央区三宮町1-9-1
三宮センタープラザ東館5F
☎0120・495・338

広島校
〒730-0017
広島市中区鉄砲町8-18
広島日生みどりビル1F
☎0120・2640・78

福岡校
〒810-0001
福岡市中央区天神1-1-1
アクロス福岡4F
☎0120・49・1055

那覇校
〒900-0021
那覇市泉崎1-10-3
琉球新報泉崎ビル6F
☎0120・55・7815

E-mail（共通）
ha@athuman.com
URL（共通）
http://ha.athuman.com/game/
URL（夜間講座）
http://ha.athuman.com/night/

学科・コース名

- ゲームカレッジ2年
  プログラム専攻
  グラフィック専攻
  サウンド専攻
  企画専攻
- マンガ・アニメーションカレッジ2年
  マンガ専攻
  コミックイラスト専攻
  アニメーションクリエイター専攻
- パフォーミングアーツカレッジ
  声優専攻　タレント専攻　など
- 夜間短期講座3カ月～1年

入学関連情報

- 願書受付期間※定員になり次第締切
  AO入試／2008年6月1日～
  一般入試／2008年9月1日～
- 初年度経費一例（2007年度・入学金含む）
  145万円
  （東京校／各校舎によって異なります）
- 面接試験の有無
  AO入試／書類・面接・筆記
  一般入試／一般常識・面接または、小論文・面接

サポート制度

- AO入試
- 入学前教育制度
- 併願制度
- 提携学生寮など

P.R

私のクリエーターへの道のり！ INTERVIEW TO STUDENTS

知識も経験もゼロからスタート！



ゲームプログラム専攻2年(株式会社アクアプルー内定) 田中亮さん

——ヒューマンを選んだ理由は？

田中さん：いろいろなカレッジがあり、幅広く学べると思ったからです。体験入学で「ここだ！」と感じる直感もありました。

——ヒューマンで成長した部分は？

田中さん：一人暮らしで親の有り難みが分かったこと。技術面はゼロからなので、プログラムができるようになったことです。

——内定獲得のポイントは？

田中さん：面接が良かったと教えていただきました。就職対策の先生のアドバイスを参考にして、就職試験や面接にのぞみました。

——スクール選びのアドバイスを。

田中さん：技術を習うだけでなく、それを使って制作できる学校を選んでください。また、事前に見学をしたほうがいいですね。ヒューマンは制作の機会が多く、先生も楽しく優しく教えてくれるのでオススメできます。

田中さんクリエーターまでの道程

初めて知ったゲームの仕事

高校時代までは職業としてのゲームクリエーターは意識せず、もっぱらゲームは遊ぶだけだった。しかし、進路を決める段階になってゲームクリエーターという仕事を知る。俄然興味がわいたため、ゲームスクールを探すことに。そこで出会ったのが、ヒューマンだったのだ。

ヒューマンに入学！

ヒューマンを何度か見学し、体験入学にも参加した田中さん。最終的に幅広く学べることと、「東京ゲームショウに自分のゲームを出展できるかも」ということが決め手となって入学。自宅が非常に遠いため、初めての一人暮らしに挑戦することになった。家事と学業を必死で両立！

内定を得てクリエーターに！

ヒューマンで学び、やがてチャンスが巡ってくる。"一週間制作"という、文字通り1週間でゲームを完成させるというヒューマンの実践授業で完成させたゲームを手にして、いざ就職活動。面接での好印象もあり、見事に内定を得ることができた。現在は入社前の研修としてインターンシップに通っている。

ヒューマンで中学時代からの夢を叶える！

ゲームプログラム専攻2年(株式会社ウィンキーソフト内定) 向井一真さん

——ヒューマンを選んだ理由は？

向井さん：他のカレッジとの交流が多いからです。体験入学で他校と比較し、こちらの方が自分に合っていると感じて選択しました。

——内定獲得のポイントは？

向井さん：多くの作品に携わったことです。とくに、『エアーガンサバイバー』というFPSゲームが評価されたと思います。

——今後の目標は？

向井さん：ゲーム業界を目指すきっかけとなった中学時代の作りかけのゲームを完成させて、世に出したいと思っています。

——スクール選びのアドバイスを。

向井さん：まず見学して、自分に合った環境かを確認してください。ヒューマンはクロスオーバーカリキュラム制度で他カレッジや他専攻の授業を聴講できますし、卒業生がよく学校に来てアドバイスをくれますから、学びやすいと思います。



向井さんクリエーターまでの道程

中学時代から制作に！

『RPGツクール』を使って、友人たちとゲーム制作をはじめる。しかし、受験などで中断してしまい、結局完成することはなかった。現在もアイデアのメモやデータは手元に残っており、まったく別の道に進んだ当時の友人からイラストが送られてくるという。夢は途切れていないのだ。

短大に進学

ゲームスクールに進学したかったものの、両親から「短大でいいから大学を卒業してほしい」と言われ、短大へ。そこで、「プログラムの基礎の基礎なら学べるかも……」と、電子系の学科を選択した。短大卒業時は力不足を感じてゲーム業界への挑戦は見送り、ゲームスクールを探すことにした。

ヒューマンで内定獲得！

複数の候補からヒューマンを選び、幅広い知識と人脈を得てゲームを制作。講師や友人などの助けもあり、数多くの作品に携わる。そして迎えた就職試験では、見事実力が認められて内定を獲得した。現在は入社までにさらなる力をつけようと努力の日々。最終的には、中学時代からの夢をかなえるつもりだ。

SCHOOL TOPICS

2008年4月新設！ ヒューマンアカデミー高等部

来年度新設となるヒューマンアカデミー高等部は、3年間で高等学校と専門校を同時に卒業できるという新しいスクール。高卒資格を得ながら、専門分野のスキルを磨くことができるという優れたシステムだ。しかも、レベル別の少人数制で授業が開催されるため、フォローは抜群。まったくの経験ゼロからプロのクリエーターになることができる。2年目以降は各カレッジに通って専門分野を極めることができる。なお、通常のルートよりも若い年齢で技術をマスターできるため、就職も有利。当然、ヒューマングループだから就職サポートにも安心感がある。ヒューマンアカデミー高等部で、若い才能を開花させよう！

設置校舎

- マンガ・ゲーム高等学院
- モードスタイリング高等学院
- パフォーミングアーツ高等学院
- ミュージック高等学院

白組ヒューマンスタジオ

白組ヒューマンスタジオは、アニメーション・CG大手スタジオの白組とヒューマンが即戦力の人材育成を目的として設立した研修スタジオ。ここでは学習しながら実際の仕事に携わることができ、「本物の現場」を体感できる。白組ヒューマンスタジオに入学した学生は"研究生"と呼ばれ、OJT（オン・ザ・ジョブ・トレーニング）方式で働きながら学ぶことができるのだ。

その白組ヒューマンスタジオに、より高度な技術を習得するための"マスター研修コース"が設置された。マスター研修コースは基本的に芸術系大学とのWスクールや芸術系大学・専門校の卒業生などを対象としており、4月開始コースと8月開始コースがある。なお、マスター研修コースでは評価によって報奨金を受け取れるようになるのだ。さらに、インターンシップ期間で認められれば白組に正社員として採用される可能性も高い。世界トップクラスの技術を肌で感じ、身体に刻み込めるチャンス！

大盛況！ セガ×ヒューマン 新作プロモーションイベント！

去る10月21日から12月1日にかけて、『ソニックラッシュアドベンチャー』と『ソニックライダーズシューティングスターストーリー』の新作発表イベントが全国のヒューマンアカデミー校舎で行われた。ソニックチームのクリエーターである西山彰則氏、上川祐司氏、大隅栄氏、森本兼次郎氏による制作秘話やキャラクター制作の話に加え、歴代のソフトや新作の試遊、ゲーム大会などもりだくさんの内容で大いにもりあがった。ヒューマンでは今後も続々とクリエーターを招いてイベントを行なうので、今後の情報もサイトでチェックしよう！



バンタン電脳ゲーム学院

講師は現役プロのみ！ バンタンでクリエーターデビュー！

初心者スタートで即戦力のプロになる！

数多くの初心者をプロに育て上げ、業界に送り出しているバンタン電脳ゲーム学院。産学協同の優れた学習環境と、100パーセント現役クリエーター講師の指導で、即戦力となる人材を育成！

圧倒的な就職者数！　全員が即戦力！

バンタン電脳ゲーム学院（以下、バンタンと略）は、まったくの初心者が即戦力のプロとしてクリエーターデビューできるスクールだ。入学時の初心者比率は90パーセント以上であるにもかかわらず、昨年度の就職者数は200名を超えている。これは、“スタートアップ授業”、“サポート講師”、“フォローアップ授業”などの初心者支援がしっかりしていること、そして“100パーセント現役クリエーター講師”による実践授業と、万全の就職サポート体制が整っているからなのだ！


▲少人数制の授業でサポートは抜群！

アークシステムワークス／アイ・ティー・エル／アイアイシー／アイディアファクトリー／アドバンド／アトラス／アニマ／アニューズ／アマナ／アルカディアプロジェクト／アルゼ／アロワナ／イースマイル／イープランニング／イクサ／インターディーボックス／インターナショナルシステムリサーチ／インターハート／インタラクティブブレインズ／インフォメーション・クリエイト・システム／ヴァンテルシステム／ウェブドゥジャパン／エイタロウソフト／エイティング／エイビット・ネット・プロ／エーワントラスト／エスタディオ／NTTシステム技研／エピクロス／エム・ビー・エー インターナショナル／エレクトロニック・アーツ／エレメンツ／オープンドア／ガイアックス／カナバングラフィックス／カプコン／ガンホー・オンライン・エンタテインメント／キャメロット／キューエンタテインメント／グラスホッパー・マニファクチュア／グリーンウッド／グリーンシステム／クロスノーツ／ケーブルエンタテイメント／ゲームアーツ／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／コーエー／ゴンゾ／コンピー／サーカス／サイバーステップ／サクセス／サンレックス／システムイオ／シャノン／ジャム／シンクアーツ／スウィッシュ・ジャパン／スカラベスタジオ／スクウェア・エニックス／スクリプトアーツ／studio A－CAT／スタジオエム／スタジオフェイク／ステイ／スティング／セガ／セブン･アークス／ゼロソフトウェア／ソニー・ミュージックエンタテインメント／第一情報システムズ／ダイス／タカラアミューズメント／タキオン／タケ・ビジョン／タケミコンピュータサービス／チェースシステムズ／チュンソフト／テクノパワー／テクノブラッド／テクモ／デザイネイション／デザインファクトリー／デジターボ／デジタル・デザイナーズ・スタジオ／デジタルゼロ／デックスエンタテインメント／デュアル／デューンネットワークス／トーセ／ドリームス／トレード企画／ドレミファ／ドワンゴ／バンダイナムコゲームス／ナムコ・テイルズスタジオ／日進研／日本クリエイティブ／日本情報産業／ネクシィーズ／ネクスエンタテインメント／ノイズファクトリー／ノーチラス／日本モリア／バーンハウスエフェクト／ハイド／バサラ／ハムスター／パワーデザイン／バンプレソフト／ヒューネックス／ファインド／フェローズ／ブライセン／フライト・プラン／フライングシャイン／プラネッツ／ブルヘッド／プレミアムエージェンシー／フロム・ソフトウエア／フロントフューチャー／ヘッドクォーター／ヘッドロック／ポールトゥウィン／ボトルキューブ／ポリゴン・ピクチュアズ／ポリゴンズ／ボルテックス／マイルストーン／マトリックス／マドロック／メガサイバー／メガメッセ／メディア・ビジョンエンタテインメント／モノリスソフト／山猫／悠紀エンタープライズ／ユークス／ユニバーサルコムピューターシステム／ランド・ホー／リズ／レッド・エンタテインメント／レッドマジック／六面堂／ワークジャム／ワークマン／ワイズケイ／ワウ／（50音順、ほか多数）

携帯からの資料請求はコチラから!!

http://www.dennoh.jp/



SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

バンタン電脳ゲーム学院入学事務局
〒150-0011
東京都渋谷区東3-22-14
0120･51･0505
FAX:03･6418･7065
URL:http://www.dennoh.jp/
（携帯電話にも対応）

サポート制度

- インターンシップ
- 特待生制度
- 就職サポート（多種）
- アルバイト奨学生
- 新聞奨学生
- 学生寮　ほか

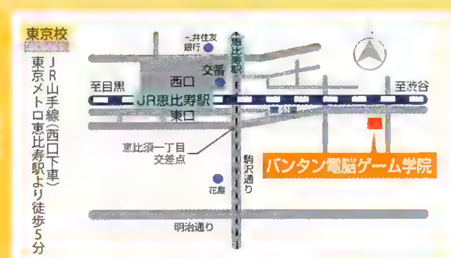
入学関連情報

- 願書受付期間
  一般入試／2007年11月1日～
- 面接・試験の有無
  一般入試／面接、筆記
- 初年度経費一例（2008年度）
  初年度納付金
  ゲームライター学部、
  ゲームプランナー学部　147万円
  上記以外　151万円

学科・コース名

- ゲームデザイナー学部（20名）
- ゲームグラフィッカー学部（120名）
  ゲームグラフィッカー専攻
  キャラクターデザイナー専攻
  ADVデザイナー専攻
  3DCGクリエイター専攻
- ゲームプランナー学部（80名）
  ゲームプランナー専攻
  シナリオライター専攻
  オンラインゲームディレクター専攻
- ゲームライター学部（50名）
  ゲーム雑誌・攻略ライター専攻
  ゲーム雑誌・攻略デザイナー専攻
- ゲームプログラマー学部（60名）
  ゲームプログラマー専攻
  オンラインゲームプログラマー専攻
  ゲームプログラマーエキスパート専攻
  （2年次編入）

※バンタン電影アニメマンガ学院
- アニメ・マンガ総合本科（36名）
- アニメスタジオ専攻科
  （Aコース18名／Bコース18名）
- アニメプロデューサー専攻科
  （Aコース18名／Bコース18名）
- マンガ専攻科
  （Aコース18名／Bコース18名）
- ノベルズ専攻科
  （Aコース18名／Bコース18名）



P.R

私のクリエーターへの道のり！ INTERVIEW TO STUDENTS

バンタンからクリエーターまでの道程

入学前でも授業を受けられる

バンタンには"サマースクール"や"スタートアップ授業"など、入学前に"基礎の基礎"から学べる仕組みが用意されている。そのため、まったくパソコンに触れたことがないような初心者でも安心して入学できる。初心者に対するフォローは、入学相談の時点からスタートしているのだ。

現役クリエーターが成功に導く！

バンタンの講師は、100パーセント現役クリエーター。だから、最先端の技術、現場で本当に必要とされる技術を教えることができる。もちろん、"フォローアップ授業"や充実した自習環境によってしっかりと勉強できるので、学生は着実にクリエーターとしての実力をつけていくことができるのだ。

そして、クリエーターデビュー！

クリエーターとしてのスキルに加え、バンタンならビジネスマナーやコミュニケーション能力もしっかりと習得できる。そして、バンタンと業界の太いパイプによって、数多くの求人の中から、自分の希望する企業へチャレンジできるのだ。バンタンなら、クリエーターデビューは目の前だ！

祝 株式会社カプコン内定



ゲームプログラマー学部
梶原勇樹さん

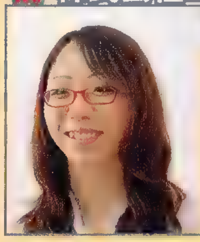
――バンタンを選んだ理由は？

梶原さん：コンピュータの専門学校で勉強していましたが、「ゲーム業界を目指すなら、ゲームスクールがいい」と思ったことです。

――スクール選びのアドバイスを。

梶原さん：スタッフを含め学校のサポートがしっかりしているので、悩んだらバンタンに相談してみたらいいと思います。

祝 株式会社ユークス内定



森田恵理さん

――バンタンを選んだ理由は？

森田さん：地方説明会のときに、安心してチャレンジできると感じたことです。

――内定獲得のポイントは？

森田さん：「学んだことすべて」ですが、とくにビジネススキルが役立ちました。模擬面接も何度も何度も反復して練習できたので、本番ではあまり緊張しませんでした。

祝 株式会社キャメロット内定



片野桃子さん

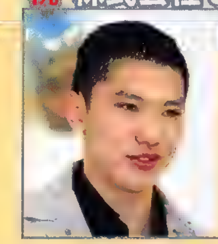
――バンタンを選んだ理由は？

片野さん：体験入学で見た卒業生の作品に惹かれたこと、スクールスタッフに話を聞いて、就職に対してすごく熱心なスクールだと思ったことです。

――スクール選びのアドバイスを。

片野さん：バンタンはゲームが好きで、ゲームの制作に関わってみたいという人にピッタリの学校だと思いますよ！

祝 株式会社セガ内定



ゲームプログラマー学部
柴山義和さん

――バンタンを選んだ理由は？

柴山さん：初心者でも、しっかりプログラマーになれるカリキュラムだったからです。

――スクール選びのアドバイスを。

柴山さん：パンフレットなどだけでは決めないこと。体験授業・説明会などに参加し、講師・学校関係者と話をして、自分に合っているか判断してください。

祝 ハル研究所内定

ゲームプランナー学部
川合匡史さん

――バンタンを選んだ理由は？

川合さん：就職実績が高かったことです。

――スクール選びのアドバイスをお願いします。

川合さん：どのスクールであっても「自分は絶対に就職するぞ」という気持ちが大事だと思います。就職に関しては「就職活動を早めに始める」ことが大事ですね。

祝 株式会社カプコン内定

ゲームグラフィッカー学部
川端遼佳さん

――バンタンを選んだ理由は？

川端さん：4校ほど体験入学などに最低2回ずつは通い、授業内容が他校と少し違ったバンタンを選びました。

――内定獲得のポイントは？

川端さん：いろいろな経験をすることです。それらの経験が面接で大いに役に立ちました。

祝 キャメロット内定

ゲームプログラマー学部
西谷宜記さん

――バンタンを選んだ理由は？

西谷さん：100パーセント現役クリエーター講師。

――スクール選びのアドバイスをお願いします。

西谷さん：この業界はどんどん新しい技術などが生まれている業界です。だから、より現場に近い場所で仕事をしている方に教えてもらうのが一番だと思います。

祝 株式会社ビサイド内定

ゲームプランナー学部
田沼優さん

――バンタンを選んだ理由は？

川合さん：現役クリエーターの講師です。

――スクール選びのアドバイスをお願いします。

川合さん：いろいろな学校を見て聞いて行ってみて、とことん探して考えて！　そして、本当に自分に合った学校を選ぶことが大事だと思います。

祝 株式会社ディメンションズ内定

ゲームプログラマー学部
鈴木宏和さん

――内定獲得のポイントは？

鈴木さん：ビジネスマナースキルの授業で習ったことが、面接で大いに役に立ちました。

――スクール選びのアドバイスをお願いします。

鈴木さん：学校選び、就職活動、学業、遊び……すべてにおいて"積極的に動くこと"が何より大事です。

SCHOOL TOPICS

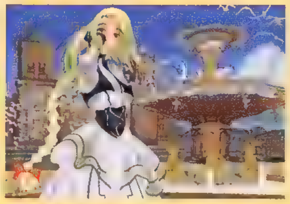
バンタンのサイトは要チェック！

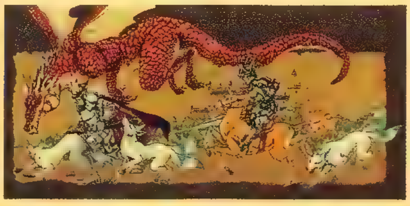
バンタンのwebサイトには、ゲームクリエーターになりたい人にとって有益な情報が詰まっている。たとえば、「クリエイタータイプ診断」や「ゲーム人検定」といった適性のチェックや、無料講座のお知らせなどがあるのだ。詳しくは以下にアクセス！

URL：http://www.dennoh.jp/









フルタイムの実践授業が魅力！

東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院

携帯からの資料請求はコチラから!!

http://www.tokyogame.jp/





就職実績が実力を証明！　就職者数、通算2500名以上！

圧倒的な就職者数を誇る大手ゲームスクール、東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院。毎年100名以上をクリエーターデビューさせているという、伝統と実績が自慢のスクールだ。

11年連続100名以上が就職！

東京・大阪・名古屋ゲームデザイナー学院（以下、東京ゲームと略）は、創立15年で通算2500名以上をゲーム業界に送り出しているゲームスクールだ。しかも、11年連続して毎年100名以上が就職を勝ち取っているという圧倒的な就職実績を持つ。これは基礎固めを中心にした実践教育で、"即戦力クリエーター"を育てているからだ。しかも、フルタイム授業で他校よりも多くの学習時間を確保。夏期休暇なども極力少なくし、授業時間を多くしている。



▲授業は朝10時から夕方16時までフルタイム！

基礎固めを中心にした実践教育！

もちろん、単に授業時間が長いだけではない。まったくパソコンに触れたことのない初心者でもプロのクリエーターになれるカリキュラムが組まれている。たとえばゲームデザイナー養成講座では"2カ月でブロック崩し"、"半年でアクションゲーム"、"1年で丸ごと1本のゲーム"を制作できるという。これは、基礎から順にスキルを積み上げていくカリキュラムだから可能なのだ。また、グラフィック系学科では授業の半数がデッサンとなっており、しっかりと基礎が身につくようになっている。

カリキュラムだけではなく、就職指導も充実。膨大なデータをしっかりと整理して各企業ごとの就職対策を確立しているため、学生の希望に合わせた就職指導が可能となっている。もちろん、これまでの実績が業界から高い評価を受けており、就職指導室には全国の企業から求人が殺到。夢をかなえるための環境は抜群なのだ。まずは学校見学で、東京ゲームをしっかりとチェックしてほしい！

就職実績（～18年度実績）

アイディアファクトリー／アトラス／アテナ／アルゼ／アルトロン／ウェブドゥジャパン／NHNJapan／F&C／オー・エル・エム／カプコン／キャメロット／クラップハンズ／ゲームフリーク／元気／元気モバイル／コーエー／コナミデジタルエンタテインメント／ゴンゾ／SNKプレイモア／サクセス／サミー／サンライズ／シンソフィア／スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント／タムソフト／テクモ／トーセ／トライエース／ドワンゴ／ドリームファクトリー／ナツメ／ナムコ・テイルズスタジオ／任天堂／ネクスエンタテインメント／ハドソン／HAL研究所／バンダイナムコゲームス／フロム・ソフトウェア／プロダクションI.G／マイクロソフト／マトリックス／マッドハウス／魔法／モノリスソフト／ユークス／レベルファイブ　ほか多数

SCHOOL TOPICS　学校見学に行こう！

学校見学はいつでも可能！　東京ゲームでは、毎日学校見学を受け付けている。また、姉妹校には大阪ゲームデザイナー学院と名古屋ゲームデザイナー学院がある。一日体験入学もあるので、まずは電話予約をしてみよう。

■学校見学
平日：13時～18時
土曜・日曜・祝祭日：13時～16時

SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

東京ゲームデザイナー学院
〒151-0053
渋谷区代々木3-57-6
TEL：03・3370・2720

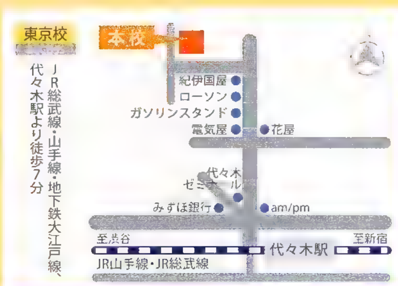
大阪ゲームデザイナー学院
〒530-0041
大阪市北区天神橋1-12-6
TEL：06・6882・4980

名古屋ゲームデザイナー学院
〒453-0801
名古屋市中村区太閤4-9-26
TEL：052・452・5901

E-mail（共通）
info@tgdm.jp
mobile（共通）
http://www.tgdm.jp
FAX（共通）
03・3379・2394
URL（共通）
http://www.tokyogame.jp/

入学関連情報

- 願書受付期間：随時受付中
- 募集定員：各コース50名
- 入学資格：とくになし
- 初年度経費：約100万円
（※コースによって異なります）



サポート制度

- 新聞奨学生制度
- 国の教育ローン
- 学生寮（東京校のみ）

学科・コース名

ゲームクリエイター科
- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- CGクリエイター養成講座
- 3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座
- 企画・シナリオライター養成講座
- サウンドクリエイター養成講座

アニメ・マンガコミック科
- アニメーター科
- CGアニメ＆ゲームキャラクターデザイン科
- デジタルアニメーション科
- マンガ・コミックプロ養成科

P.R

私の クリエーターへの道のり！

INTERVIEW TO STUDENTS



高専からゲームスクール、そして内定！

ゲームキャラクターデザイナー養成講座2年制2年 **菅野幸弥さん**

――数多くのスクールから、東京ゲームを選んだ理由は？

菅野さん：基礎、特にデッサンの授業に力を入れているというところが決め手ですね。実際、見学に来たときに学生作品を見て、どこよりもデッサンのレベルが高いと感じました。

――内定獲得のポイントは？

菅野さん：就職指導で作品ファイルの作り方のアドバイスをいただいたことです。また、叔父が撮った写真の雰囲気を再現しようとした背景画を描きました。この作品の色使いを高く評価していただけたので、これも大きなポイントだと思います。

――今後の目標は？

菅野さん：まずは与えられた仕事を120パーセントできるようになりたいです。また、最近は韓国や台湾のゲーム、アニメ作品などが台頭していますが、「やはり日本のゲームはすごい」と世界に認めさせる作品を生み出したいです。

菅野さんクリエーターまでの道程

5年間高専に通う

高等専門学校（5年制）に入学するも、そこからのゲーム業界内定者はゼロ。高専4年生の進路決定時期、周囲はほとんど就職を希望していたが、夢をかなえるためにゲームスクールへの進学を希望。最初は反対されたが、「夢のためなら」という父親の後押しがあったため、進学できることになった。

▶

東京ゲームに入学！

資料請求がきっかけで、東京ゲームに来校。見学して納得できたため、数あるゲームスクールから東京ゲームを選択。片道2時間の通学時間をものともせず、毎日夜20時まで残って勉強を続ける。自身の努力に加え、講師が親身になってアドバイスをくれたため、メキメキと実力を伸ばしていく。

▶

見事内定獲得！

在学中に制作した数々の作品が評価され、ゲーム開発会社に内定。最大のポイントは、思い入れのある背景画だった。「グラフィッカーとして内定をいただけたので、与えられた仕事をチャンスだと思って、なんでも貪欲に担当していきたいです」という菅野さん。次の大きな目標に歩み出す！

大学を捨て、クリエーター道を進む！

ゲームデザイナー養成講座1年制1年 **山本貴広さん**



――数多くのスクールから、東京ゲームを選んだ理由は？

山本さん：まず、ゲーム業界に進んだ卒業生が多いことですね。非常に心強いし信頼できると思いました。また、ほかのスクールよりも夏期と冬期の長期休暇が短かったことです。

――内定獲得のポイントは？

山本さん：筆記試験と面接ですね。内定をいただいた会社にはこのスクールの卒業生が多く、技術面は信用していただけてたようです。そういう意味でも、東京ゲームを選んでよかったですね。また、就職指導部の先生方には大変お世話になり、そのおかげで内定をいただけたのだと思っています。

――今後の目標は？

山本さん：まずは、きちんとプロの仕事に携れるようになることです。そしてしっかり活躍して、改めてクリエーターの立場になったときに、インタビューに来ていただきたいですね。

山本さんクリエーターまでの道程

流れで大学へ……後悔

「みんなも進学しているし……」という流れで大学進学。漠然と通っているうちに不安が募り、本当にやりたいことを自問する。答えは"ゲームクリエーター"！

▶

大学を休学、東京ゲームへ

1年で大学に休学届けを出し、すぐにゲームスクールを選択。実績とフルタイム授業、カリキュラムで選び、東京ゲームに。1年間で実力をつけて、いざ就職へ。

▶

開発会社から内定を獲得！

「内定が出て嬉しいのですが、不安もいっぱいなんです」という山本さん。入社までの期間は「現場で通用するように勉強を続けます」とのこと。今後に期待！

INTERVIEW TO GRADUATE

卒業生が語る クリエーターへの道のり！



内山真理さん

基礎からゆっくり学び、着実に！

――東京ゲームで学んでよかったことは？

内山さん：機械が苦手だったので、基礎の基礎から学べたことがよかったですね。3年制を選んだのも、なるべくたくさん勉強したかったからです。東京ゲームは楽しいスクールで、学生時代は勉強以外も非常に充実していましたね。

――クリエーターになれた秘訣を教えてください。

内山さん：就職するには技術も必要ですが、「採用試験をどうクリアするか」ということが大事です。私は就職対策に力を入れたことがポイントだと思います。就職指導部で面接の練習をしてもらったおかげで、落ち着いて面接を受けることができました。

――クリエーターを目指す後輩にアドバイスを！

内山さん：技術は基礎から教えてもらえるので、心配ありません。ただ、3D関連で数学の知識が必要になるので、入学前に数学をしっかりやっておくとよいですね。

SCHOOL GALLERY

どの作品もしっかりと基礎を学んだからこそ制作できた作品だ。実際に見学に行けば、「どれくらいの期間で、どんなクオリティーの作品が制作できる」という実例を見せてもらうことができるぞ。







アミューズメントメディア総合学院

あの有名クリエーターも卒業生！

ゲーム制作本数No.1！　だから就職率100パーセント！

4年連続して就職率100パーセントを達成、多数のプロを生み出しているアミューズメントメディア総合学院。業界の数多くのクリエーターに愛され、頼りにされているスクールなのだ。

トップクリエーターもAM学院出身！

“創る”・“見せる”・“売り込む”という実践主義・現場主義を徹底したアミューズメントメディア総合学院（以下、AM学院と略）は、4年連続で就職率100パーセントを達成しているクリエータースクール。単に就職率が高いだけではなく、卒業生は非常に高い実績を残し続けている。アルカディア読者にはおなじみ『ギルティギア』シリーズで有名なアークシステムワークスの石渡太輔氏も、AM学院の卒業生。ほかにも数々のクリエーターが活躍中だ。



▲トップクリエイターの卒業生に続け！

実践主義で本物のプロに！

この高い実績の秘密は、1年次の夏と冬に行なわれる早期の共同制作をはじめとした実践主義。「ゲームを作りたい！」という気持ちが熱いうちに、ゲーム制作の楽しさと厳しさを思いきり味わうことができる。完成した作品は、制作発表会などでセガの名越稔洋氏をはじめとした一流のクリエーターがチェック。プロのアドバイスをしっかり受けることができると同時に、優れた作品はそのまま現場のクリエーターに対するアピールとなって、就職をグッと有利にしてくれるのだ。また、企業と連繋した“タイアップカリキュラム”や“AMGインターンシップ”、“学内クリエーター面接”などゲーム業界と密接につながっているため、就職サポートも抜群。これに加え、卒業生が残した実績により、AM学院の卒業生を何年も連続で採用している企業が多い。AM学院は単に就職できるというだけでなく、就職してから活躍できるクリエーターになれるスクールだ。だからこそ、就職率100パーセントを維持し続けているのである。

就職実績

■2007年3月卒業生実績
アトラス／カプコン／セガ／バンダイナムコゲームス／ガンホー・ワークス／ガスト／フロム・ソフトウェア／トーセ／クラップハンズ／フライト・プラン／スティング／ユークス／ジニアス・ソノリティ／ヴァンガード／メディア・ビジョン エンタテインメント　ほか多数

■2003年～2006年3月卒業生　おもな就職実績
スクウェア・エニックス／カプコン／ナムコ／セガ／テクモ／ハドソン／フロム・ソフトウェア／トーセ／レベルファイブ／ゲームフリーク／トライエース／元気／ジニアス・ソノリティ／クラップハンズ　ほか多数

携帯からの資料請求はコチラから!!

http://www.amgakuin.co.jp/



SCHOOL DATA

資料請求＆問い合わせ先

東京校
〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
℡0120-41-4600
E-mail:info@amgakuin.co.jp

大阪校
〒532-0011
大阪市淀川区西中島3-12-19
℡0120-41-4648
E-mail:osk-info@amgakuin.co.jp

URL（共通）
http://www.amgakuin.co.jp/

入学関連情報

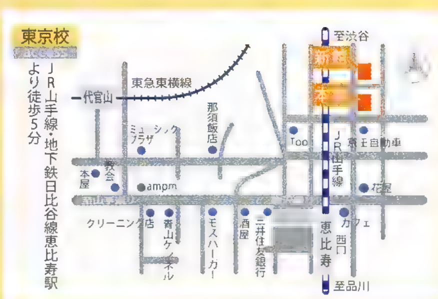
●願書受付期間：
AO入学・学校推薦
（共に本年度の受付は終了致しました）
一般入学　3月31日まで
（※募集定員になり次第締切）
（※一部の学科は定員締切になっています。詳しくはお問合せください。）
●募集定員：各校舎による
●入学資格：
高等学校卒業以上の者
（同等の学力があると認められる者）
●初年度経費：138万円

サポート制度

●各種推薦制度（本校独自の推薦制度あり）
●新聞奨学生
●学生寮ほか

学科・コース名 ※東京校のみ

●ゲームクリエイター学科（2年制／全日）
ゲームプログラムコース
ゲームグラフィックコース
ゲーム企画コース※
●アニメーション学科（2年制／全日）
●キャラクターデザイン学科（2年制／全日）
●マンガ学科（2年制／全日）
●ノベルス学科（2年制／全日）
●声優タレント学科（2年制／全日）





私のクリエーターへの道のり！

INTERVIEW TO STUDENTS



1年間のアルバイトを経て学生復帰！満足いくゲームの完成を目指す！

ゲーム企画コース1年 鴨井政則さん

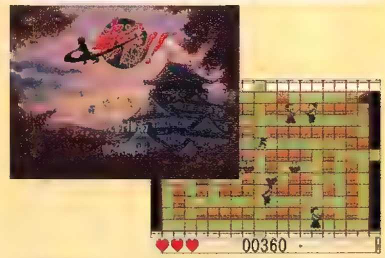
――数多くのスクールから、東京ゲームを選んだ理由は？
鴨井さん：小宮先生に電話で相談したことと、見学時の雰囲気ですね。制作中の先輩たちを見て、現場の空気を感じました。
――AM学院のよいところは？
鴨井さん：やはり、共同制作です。入学して半年しないうちに一本のゲームを完成させるので、感動できますよ。「ゲーム制作をしたいなら、AM学院に来い！」と言いたいです。
――今後の目標は？
鴨井さん：まず、就職してプロのクリエーターになること。そして、みなさんに楽しんでもらえるゲームを作ることです。
――スクール選びのアドバイスをお願いします。
鴨井さん：まずはwebサイトや資料を見て、現場に近い実践的なスクールを探してください。また学校見学は、可能なら休日よりも平日がいいですね。実際の授業を見られますから！

鴨井さんクリエーターまでの道程

福祉系のスクールに通う
はじめは福祉系のスクールに通っていた鴨井さん。学びながらも「何か違う……」という違和感があり、自分の本当にやりたいことを模索する。そのときにふと、「最近ゲームがつまらないな」と感じたことを思い出し、自分で面白いゲームを制作しようと決意。AM学院に入学相談をする。

学費捻出のアルバイト！
福祉系スクールは卒業したものの、「2度めの進学まで親に頼るわけにはいかない」と、1年間アルバイトをして学費を貯める。仕事でキツイこともたくさんあったが、AM学院に入学するためにいろいろとガマン。アルバイト先から「辞めないでくれ」と頼まれ、入学直前まで働いていた。

AM学院に入学！
晴れてAM学院に入学した鴨井さん。夏の共同制作ではプランナーとしてチームをまとめ、ハプニングを切り抜けて作品を完成させる。「最初は5ステージの予定だったのですが、最終的に全部で40ステージ作りました」という力作だ。冬期制作ではさらに優れたゲームを作り、就職を勝ち取る！



▲……素か織り込まれている

講師が語るクリエーター誕生秘話！

INTERVIEW TO TEACHER



AM学院で学ぶと、卒業してからの活躍が違う！

ゲームクリエイター学科 教育就職責任者 小宮英武先生

――夏期共同制作の成果はどうでしたか？
小宮先生：今年も全チームが完成させ、制作発表会や学院祭に来校した200名以上のクリエーターから高い評価を受けました。
――AM学院からプロのクリエーターが数多く生まれる理由は？
小宮先生：卒業生の活躍が業界の信頼を勝ち取っていることです。プロになってからも来校してくれる卒業生が多く、“採用する立場”になっている卒業生も増えてきています。こうした実績あるOBのアドバイスは、現役学生によい影響を与えています
――スクール選びのアドバイスをお願いします
小宮先生：共同制作を早期にやると聞いて、「入学前に予備知識がいるんじゃないか？」と考える人が多いようですが、心配は無用。みんな技術も経験もゼロでスタートして、作品を完成させています。まずは見学がベストですが、遠方ならメールや電話でもいいですよ。疑問や不安があったら、小宮あてにフリーコールを！

講師が語るワケあり卒業生列伝！

1. 情熱があれば、30代でも遅くない！
30歳を過ぎて入学した学生。もともとシステム系のプログラマーで技術を持っていたが、ゲームプログラムをしっかり学びたいと入学し、大手企業に就職！

2. 試験で落ちても、現場に認めさせる！
社長面接で採用にならなかったものの、現場から「ぜひ！」と請われてAMGインターンでがんばった学生。半年後、社員に登用されると同時にチーフを任された。

3. 異業種からクリエーターに転身！
一般企業の営業職をしていたが、「AM学院が一番忙しそうで、鍛えてくれそうだから」と入学。畑違いの分野出身だったが、最終的に超大手企業に就職できた。

SCHOOL TOPICS

AM学院のイベントに行こう！

AM学院では、ゲームの制作現場を体感できるイベントを多数開催している。有名クリエーターを招いてのイベントや特別講義などもあるので、AM学院のサイトをチェックしよう！

東京校イベント開催日：
2月9日（土）、2月24日（日）、3月8日（土）、3月29日（土）

大阪校イベント開催日：
2月9日（土）、2月24日（日）、3月9日（日）、3月30日（日）

学校見学はいつでも可能！

AM学院の学校見学は、平日の月曜から金曜まで、イベントや休校日など除きほぼいつでも可能！　学生たちが制作を行なっている姿を見れば、創作意欲がわいてくるはずだ。なお、入学相談は、各コース担任や就職指導のスタッフが担当してくれるので安心。入学前から卒業後まで、ずっとしっかり支えてくれるのだ！　まずはフリーコールで問い合わせをしてみよう！

問い合わせ先　0120・41・4600

来年度、月例特別講義がスタート!?

現在実施されているセガ・名越稔洋氏のゼミ（月2回）に加え、来年度は毎月交代で業界のトップクリエーターを招く特別講義を計画中！　常時多数のクリエーターが訪れて臨時講義が行なわれているAM学院に、さらに多くのクリエーターが集まるぞ！
さらに、セガの第二GE研究開発部『BLEACH Wii 白刃きらめく輪舞曲』プロデューサーである本山真二さんや同ディレクターの片岡匠さんなど、トップで活躍する卒業生の実体験を聞けるかもしれない。実践者から成功の秘密を獲得しよう！

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

今月は2月に登場するプライズに加え、話題のニュープライズマシン「ロボキャッチャー」を紹介！　さらに、ジワジワと注目を集めている『もやしもん』のプライズと原作もピックアップ!!



新世紀エヴァンゲリオン エクストラスウィートウィッチーズフィギュア feat.okama

セガ／2月下旬登場／全2種

イラストレーター、okama氏が描き下ろしたイラストを忠実に立体化！　okama氏独特の柔らかなタッチや、キュートな仕草まで再現した逸品だ。



DEAD OR ALIVE エクストラフィギュア霞スペシャルfeat.山下しゅんや

セガ／登場中／全2種

人気イラストレーター、山下しゅんや氏がデザインを担当！忍者装束や髪形が異なる2種類のバリエーションが用意されているぞ。



ポップンミュージックコレクション ポップくんストラップ

KONAMI／2月予定／全4種

『ポップン』シリーズの真の主役であるポップくんのストラップ。さまざまな表情を堪能できる。



ポップンミュージックコレクション　キャラフィギュア

KONAMI／2月予定／全7種

ニャミやミミといったお馴染みの『ポップン』キャラクターが、フィギュアになった。実用的なキーホルダーサイズがうれしい！



ポップンミュージックコレクション 着せ替えドール

KONAMI／2月予定／全4種

衣服が着脱可能な『ポップン』ぬいぐるみ。複数ゲットすれば、キャラクター同士で服の交換もできちゃうスグレモノ！

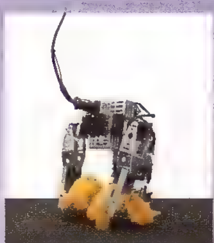
新世代筐体「ロボキャッチャー」登場!!

「ロボ プライズに立つ!!」

福岡のロボット研究開発機関「メカトラックス」が、とんでもないプライズマシンを生み出した！　二足歩行のロボットを操縦し、景品をその手につかむニューマシン……それが、世界初の量産型業務用ロボットアミューズメントマシン「ロボキャッチャー」である!!　操縦方法はボタンによるロボットの移動、景品を掴む＆離すだけと、いたって簡単。ロボットの操縦という男子永遠の夢が今、現実に！



「こ、こいつ動くぞ」



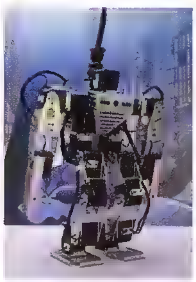
お金を入れたら、まずは移動ボタンを操作し、目的の景品へロボを移動させよう。景品がロボの膝に接触するくらい近づいたほうが、うまくつかめるぞ。



景品をつかめたら、シューターまでロボを操作。景品の重さによりロボのバランスが崩れるため、焦らず慎重に進もう。時間内なら何度でもトライ可能だ！

機体情報

機体名：コタイラント（社内コード）



全高:32cm
本体重量:2kg
稼働時間（1プレイ）:60秒
※ただし活動エリア（お店）によって多少の誤差あり
開発:
メカトラックス社
備考:
景品を取って終了することが出来た時だけ、男の哀愁漂う「ロボキャッチャーエンディングテーマ」が1回だけ流れる。

世界的に著名なとあるロボット研究者が、「これまでの人型ロボットビジネスモデルで最も素晴らしい！」と唸ったほどの機体。人型ロボット競技会等で国内屈指の実績を持つエンジニアたちが総力を挙げて開発に取り組んだ。

はやりもの



ドラゴンボール
コレクションソフビフィギュアVol.1
バンプレスト／2月下旬登場　全3種
10センチのお手ごろサイズフィギュアシリーズ。コレクション性だけでなく、クオリティも高い！



もやしもん　Mサイズ
菌ぬいぐるみ
タイトー／2月上旬登場　全5種
密かに人気の『もやしもん』から、菌たちのぬいぐるみが登場！　その愛らしさに「かもされる」こと間違いなし!?



テレビアニメ「ワンピース」
スーパーDX劇場版チョッパーぬいぐるみ─2008─
バンプレスト／2月下旬登場　全2種
3月公開の劇場映画「ワンピース」で、主役を努めるチョッパーのぬいぐるみ。29センチとなかなかのビッグサイズ！

伝染るんです。
付属物付きマスコットぬいぐるみ
タイトー／2月上旬登場　全5種
根強い人気を誇るギャグマンガ『伝染るんです。』のかわうそ君たちが、12センチのマスコットになった！





松本零士　スーパーメカニクス
クイーン・エメラルダス号
タイトー／2月下旬登場／全1種
熱気球を模した独特のデザインをリアルに再現。全長はなんと30センチのビッグサイズ！



ルパン三世　不二子DXフィギュア
～ファッショナブルコレクション4～
バンプレスト　2月中旬登場　全2種
不二子のセクシーボディを忠実に再現。上着を脱がせば、豊満なバストを堪能できるぞ!!



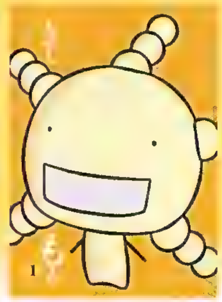
機動戦士ガンダム00
組立式コレクションフィギュア4
バンプレスト　2月中登場　全4種
エクシア、デュナメスを始め、ソレスタルビーイングのガンダム4機がついに集結！



機動戦士ガンダム00
DXヒロインフィギュア2
バンプレスト／2月下旬登場／全2種
12月に登場したスメラギに加え、諜報員ワン・リューミンを立体化。セクシーなチャイナドレスに目が釘付け!?

『もやしもん』とは……

青年漫画誌「イブニング」で連載中の学園コメディマンガ。菌の存在を知覚し会話できる農大生、沢木惣右衛門直保（さわき そうえもん ただやす）が、さまざまなトラブルに巻き込まれていく。昨年10月にはフジテレビのノイタミナ枠でテレビアニメ化、5.2%の高視聴率を記録。『のだめカンタービレ』や『働きマン』を抑え、ノイタミナ史上最高の数字をマークした。また、ポップなテーマソング「カリキュラム」は、依布サラサ（いふさらさ：井上陽水の実娘）のデビュー曲として話題を集めた。



DVDでもかもされる

『もやしもん』
Vol.1通常版

価格：3,990円（税込）
発売元：アスミック／フジテレビ
販売元：角川エンタテインメント
好評発売中!!

今月のプレゼント

●セガ
新世紀エヴァンゲリオン
エクストラスウィートウィッチーズフィギュア
feat.okama　2種セット2名
DEAD OR ALIVE
エクストラフィギュア霞スペシャル
feat.山下しゅんや　2種セット2名
●KONAMI
ポップンミュージックコレクション
キャラフィギュア　7種セット1名
ポップンミュージックコレクション
ポップくんストラップ　4種セット1名
ポップンミュージックコレクション
着せ替えドール　4種セット1名
●バンプレスト
ルパン三世　不二子DXフィギュア
～ファッショナブルコレクション4～　2種セット2
テレビアニメ「ワンピース」　スーパーDX劇場版
チョッパーぬいぐるみ─2008─　2種セット2名
●タイトー
もやしもん　Mサイズ
A・オリゼー＆A・ソーエ　2種セットで2名

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

2008年もあと残すところわずか11カ月……なんて定番ネタはさておいて、本年も皆さんのおかげで好調な滑り出しとなっております当「A-Fro」！　今月もカラー、モノクロ、メール、矢文や念写（ヲイ）と、幅広くいただきました作品を一挙ご紹介！

■渕健康：164-165（大瀑布）／カイゼルちくわ：156-157（CMYK）、161-163（グレースケール）／げっつ☆■■：158（2月特集）、159-160（解放区）、160-161（眼劇）

新図書カードを次々号、掲載者全員に贈呈ーッ!!



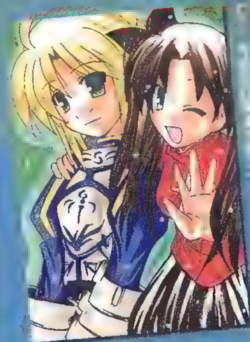
ご覧あれ、このベリーキュートな紗夢（GGXXシリーズ）のイラストをッ!!　こちらは大阪府の人気投稿者・べるコロさん作画の、新図書カードのイラストなのです。次々号、つまり今回告知する締め切りまでに着いた投稿が掲載される号にて、誌面に作品が掲載された方全員にこの新カードをさっそくお贈りします！　奮ってご投稿ください!!

アフロCMYK

今月のA-Froはカラー作品の通常営業コーナー、「アフロCMYK」からスタート。古今東西を問わず投稿していただいたアーケードゲームのカラーイラストを、今回も豪華大展示！



（埼玉県　涼風君）
☆早くも注目を集める「Fate/unlimited codes」！　清廉なる蒼に彩られ、勝利の剣が今顕現する!!



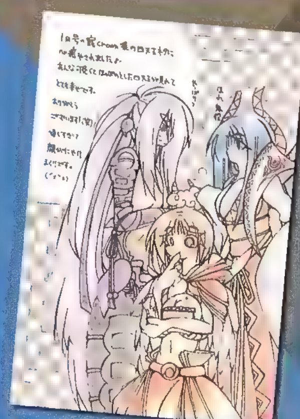
（東京都　上原キノ君）
☆ハガキ裏に「TYPE-MOO……」



（岡山県　砂月衣都さん）
☆2月にふさわしい……



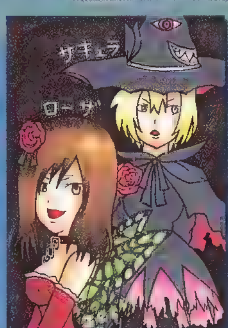
（■■県　■■■■コッペパンさん）
☆オーフロックン・アレンジのジュディ……



（静岡県　桜井ハスキさん）
☆四天王、今年も節分豆まき……



（東京都　■■■■君）
☆これはアニメやドラマのオー……



（愛知県　■■■■さん）
Ⓗいよいよ全員解放となったエンジェル！　ドラキュラさんも使えたら最高でした（涙）。

鍵聖戦終わらず！

アヴァ鍵同好会

細々ながらホルダーターン継続中の当方。投稿が、プレイヤーが尽きぬ限り、世界と鍵は巡るのです！

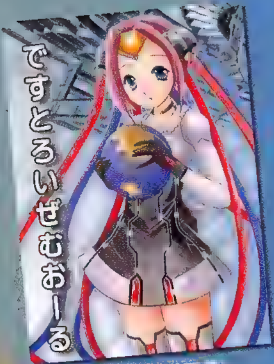


（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆凛としたその■■■にほれる！　天使の翼は、闇にも映えるのです。



（大阪府　■■さん）
……クセはアリでは!?

A・Fro回覧板　作品に「A」マークが付いているのは、A-Fro特製図書カード当選の証！　アトミックハスやA攻撃（弱パンチ）などの略ではないのでご安心を（コラ）。また、投稿作品への担当からのキャプションの頭にHマークがある方は、HPをお持ちです。アルカディア公式サイト内「投稿者リンク」からHPを閲覧できますぞ！　→http://www.arcadiamagazine.com



（神奈川県　真田美羽さん）



（東京都　大沼由真さん）
☆新作・新キャラ・武装組!!
今年はエモノっ娘が大活躍!?



創作合体 合作のアフロコミック

昨今、遠近問わず投稿者の方々がタッグを組んだ合作が多く届いております。合作ならではのその魅力、とくとご覧あれ！



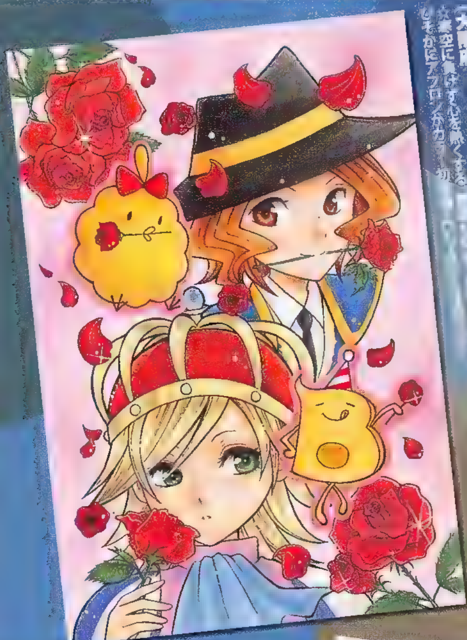
（栃木県　春夏愁斗さん＆柳太郎さん）
☆こちらは肉親お二人で描いた、息の合った合作大作！
ライブの興奮かキャラに乗せられ、左右から迫るかのよう!?

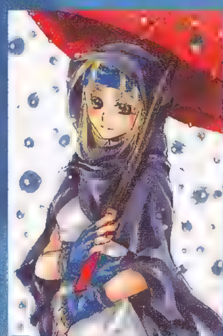


（神奈川県　茶草君＆東京都　よしみ君）
☆テススマのお二人を見事対比的に表現！
タッチの違いが個性を際立てていますね～



（埼玉県　halpock君＆たつきち君）
Ⓗ同じ画材でも、一風違う描写。
合作の妙、魅せていただきました！





（福岡県　皐月トミイさん）
☆深々と降る、その中に優しく立つ姉……
『月華』も、もう10年前の作品なんですねぇ



（神奈川県　カイさん）
☆きらら、小さく輝く光たち。
雪の中出会うあなたはだぁれ？



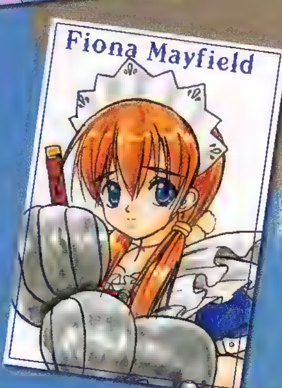


（福岡県　武術師菜さん）
☆久々に超絶難度のキャラ当てクイズ!!
肩の模様や髪型が特徴の娘さんです。





Ⓗコールギルしたらオマケ付きの図（笑）。
『イシター』、懐かしいですねぇ～



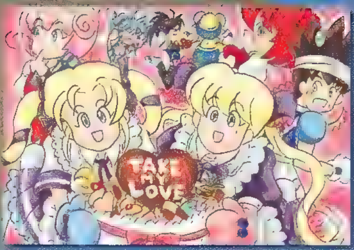


A・Fro回覧板 今回は投稿量の関係から、『オトメDEATH』コーナーは小休止であります。「アフロ解放区」でも分かる通り、コーナー化するかどうかは投稿量次第なのですよ！　逆にいえば今回上原キノ君が提唱している「TYPE-MOONコーナー設立希望！」のように、投稿量次第ではコーナー設立も夢ではないって寸法です。誌面にブームを巻き起こすのは、あなたの一言かも!?

ちょっぴりビターな贈りもの

A-Froバレンタイン

ちょっぴりビターで適度にスウィーティ。豆まきなんてどこ吹く風！　今年もアフロにいなせな鉄騎士、バレンタイン将軍がやって来たとかベタベタなバレンタインの響きが強そげネタで始めてみるチョコレート大会！



（奈良県　てつみん君）
☆召しませクッキーチョコ！ [illegible]



（青森県　水玉うるるさん）
☆みんなに助けられてチョコは完成。
あとはちょっとの勇気だけ！



（埼玉県　[illegible]君）
☆かなりビターなDEATH Valentine!!
[illegible]気持ちなんですよ！　たぶん。



（広島県　るうやさん）
☆[illegible]



（愛媛県　苺ユリアさん）
自分のモノかと勘違い猫ドクロ。
実は封筒にこの前後のお話が！



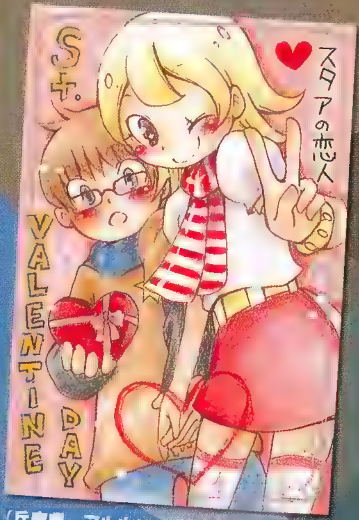
（富山県　流火季月さん）
☆笑顔満載!?　もじちゃんと
もじくんのひった[illegible]



（岐阜県　[illegible]さん）
なにやら見覚えのある形のチョコ[illegible]



（東京都　[illegible]姫さん）
☆麦チョコもしくは甘納豆（ハガキ裏より）を
投げつける[illegible]のあのうれしそ[illegible]



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆『ギタドラ』では屈指のバレンタイン向[illegible]
かも!?　このドラムすごい好きです！



（広島県　オキノさん）
☆実は義だけ娘からの本命チョコ[illegible]
文字通りなこの目の無いっぷり！



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆空飛ぶ姉さんからの贈り物。
リボンとハートでちょっとオシャレ。

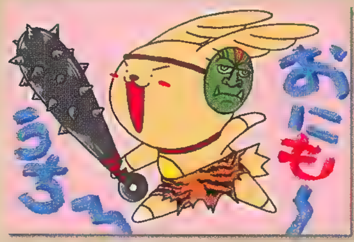


（青森県　五森セキさん）
☆2月行事的[illegible]超人切り絵。
チョコと豆が織り成す残虐ファイツ！

忘却の彼方へ……

2月3日。

節分の単体イラストだとっ!?　望むところっ！ここではバレンタインの影に隠れた硬派なイベント、SE・TSU・BU・Nにもスポットを当ててみました、ちょっとだけだがなっ!!



（大分県　ムツキさん江 by AKさん）
そうさ！　みんな仲良くジャンプ一大ハンチ!!
…… ああっ、豆を投げ付けないでっ！



（千葉県　高遠かるびさん）
すっかりアフロにおけるポジションを
確立した元親の兄貴であった

A・Fro回覧板　例年同様の盛り上がりを見せたバレンタイン特集と、例年同様の盛り上がらなさを見せた節分特集はいかがでしたでしょうか。全くもってバレンタインイラストを見ていると夢が膨らみまくりですなあ。フッ、ロンモチリアルではナッシンチョコレイターだけどネ！　そんなうなだれを先読みして、ストレスを発散できる豆まきも捨てたもんじゃねえですよ、実は!!

A-Fro 解放区 リバレーションズ

領土を勝ち取れ! 各種コーナーてんこもりっ!!

何だよ、左のページではバレンタインとかいって盛り上がりやがってコンチクショー! そう、僕たち私たちにはウカレている暇など無ぇのです。何しろここ「アフリバ」では、各種コーナーが載るかどうかが投稿量次第という弱肉強食っぷり! 同士よ立ち上がりまくれ、領土獲得は目前だといいなあ。ぐおおーっ!!

アフロDEモード

犬にも負けないガーデンランニングの巻

ゲームキャラをTPOに合わせつつもオシャレに着飾る当コーナー。今回のお題は「雪遊び」。あったか装備で庭駆け回り!



麻(ポップンミュージックシリーズ)
(広島県 文月裕さん)
☆マフラーではなくタオルを装着! これはガチ雪合戦においてかなり重要!!

モリガン(ヴァンパイアシリーズ)
(兵庫県 ぴらべさん)
Ⓗモリガン風味を損なわずにきっちりと暖かそげ!

吸血鬼ネコ(マルブラシリーズ)
(千葉県 ヒビクーガ君)
☆カットカットな絶賛雪像制作風景。ていうか、この雪像……。

ミミッツ(ポップンミュージックシリーズ)
(静岡県 柚葉さん)
☆雪ウサギにもお兄ちゃんの帽子でコーディネイトだっ!

シャオユウ&ボブ(鉄拳シリーズ)
(長野県 美侍ゆうあさん)
☆ボブの体格をふんだんに生かしたナイスファッションなのですよ!

ユキ・ダルマン(アヴァロンの鍵シリーズ)
(神奈川県 未虎さん)
☆デフォでオッケー! 雪遊びというか雪遊ばれな立場!?

いろは(サムスピシリーズ)
(神奈川県 葵ひなた君)
Ⓗザ・体を動かしている内に温かくなってくることを見越しファッション!

ゴブリン&トロル&オーク(カオスブレイカー)
(東京都 良月ブレイカー君)
☆君知るや!? アフロDEモードは何とファッションのコーナーらしいぞ!

戦極X援軍

稼動を前にしてアフロ内での元親兄のポジションが既に確立される中、ますます届くハガキに埋もれるウッハリ援軍だった!

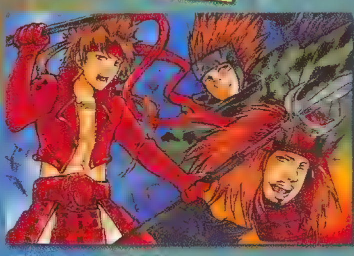


(広島県 呉叶十さん)



(山口県 里田里見さん)
Ⓗその刃は何者をも寄せ付けない。見据える先に在るものは、果たして…





(愛知県 [illegible]さん)
☆トリオ・ザ・タケダ大集合。[illegible]

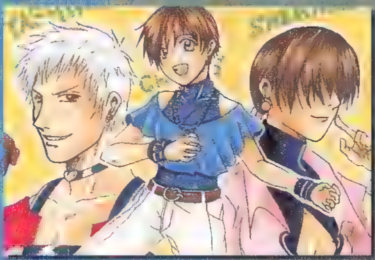


(静岡県 [illegible]さん)

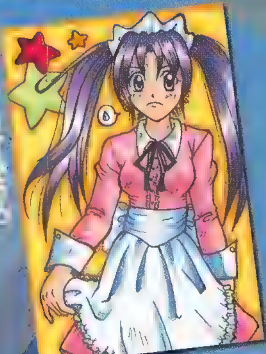
A・Fro回覧板 実は大半が雪合戦だったという今回のテーマ。でも安心! 「アフロDEモード」で重要なのはファッションなのですよ。そんな次回のお題は「新生活」! この春新たな生活を迎えたらしいゲームキャラたちに、とっておきのファッションをさせちゃおう! イラストの背景は白いまま、全身が入るようにお願いします。また、ゲームやキャラ名も書いておいてネ☆

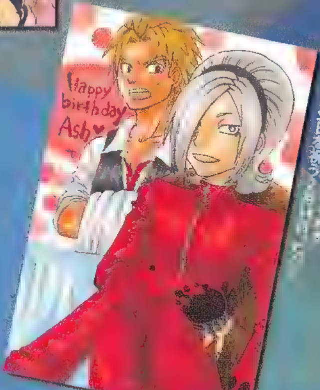
KOFっ子 TORNADO

『'98 ULTIMATE MATCH』の発表で、KOFっ子たちの鼻息にさらに拍車がかかったトルネード!! 今月も暴風しまくり!!









☆バレンタインなど目もくれず誕生日を祝う

眼劇'07か'08

眼鏡には一家言ある皆さまこんにちは！　グラスアイドルをしてます、田辺みさこですっ。なんと今回の眼劇では眼鏡の似合うキャラクター、グラスユニバースが選ばれちゃうみたいです！　私も参加したかったなあ。えーっと、それではお待たせいたしました。開催時期の中途半端な眼劇の、はじまりはじまり～。



（愛知県　立花ゆうりさん）
☆てなわけで始まりました、眼劇'07か'08！　グムー、しょっぱなからこのブッ飛びっぷり。



（広島県　湯井川天祐さん）
☆ますますのテラブッ飛び感。もはやだれも恭介を止めることはできない。



（東京都　夏ノ宮渦さん）
Ⓗとりあえずカラーごとでコーディネイトがグラスマニャー。



（東京都　QQQ君）
☆今旬なグラスっ娘といえば彼女ではねえでしょうか－　ステビッ。



（群馬県　NAGA君）
Ⓗおおう、イマドキのグラスアイドルは田辺さんではなく秋月さんだった－。

マジアカ 美術倶楽部

予習、復習、そして購買の単語はマジアカのために作られていたに違い無ぇ！　そんなあなたのこの美術倶楽部。



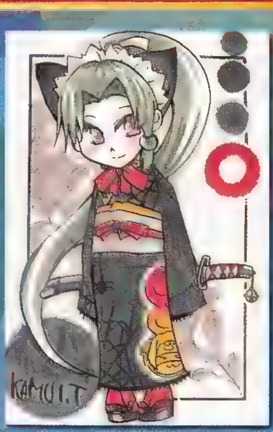
（茨城県　mikoko君）
☆リエルさんだってオシャレしTai－
もはや『4』を代表するキャラと言い切れよう。



（群馬県　岡田逸花さん）
☆おっと出ましたグラスティーチャー－
そして今月は隣で眼劇も絶賛開催中!!



（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ今出来たばかりの歴史無い賞。今月のインパクツ大賞受賞です！



アトリエゴシック ゴスゴス帝国

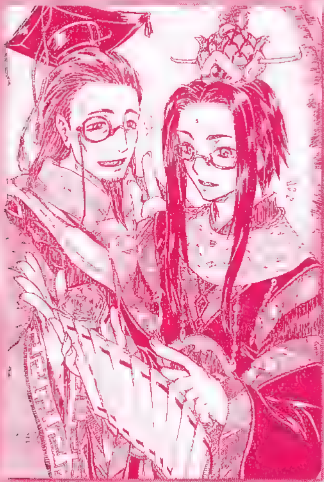
タイトル上の『アトリエゴシック』は、青榊さんのハガキ裏から勝手に抜粋しちゃいました！　と書いたつもりが書き忘れていた事実に今更気が付きました。ごごごゴメンナサイ！





A･Fro回覧板　というワケで、まるで思い出したかのようにおもむろに始まったグラスマニアたちの祭典、眼劇！　しかしフタを開けてみると、永遠のグラスアイドル田辺みさこの姿が見られないというまさかの展開に！　そんな世代交代の荒波は、あたかも冬の日本海のごとくであった。多分。しかも今回はグラスユニバースを選出するとかいう話じゃねえですか！　こいつは目が離せませんぜっ。

ひきつづき眼劇'07か'08をお送りします。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆グラスに悠久の歴史あり、ちなみに女史は、大戦における眼鏡の保護を強く訴えております。



（青森県　陸さん）
☆とっておきの一曲にはとっておきの眼鏡を。



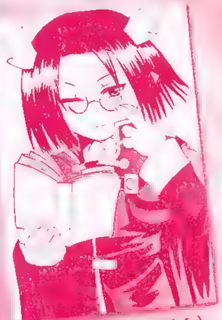
（東京都　大沼由実さん）
☆出ました、メガネアッシュ！アナサーの衝撃が忘れられません。



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆うおっとなるほロケッツ、こう来ましたか！キャラクターだとヒゲグラスをプッシュとのこと。



（福岡県　花冠四葉さん）
☆実は今回競争率高めだったナカジさん。This is 正統派！



（富山県　流火李月さん）
☆彼の書には、既にグラスユニバースの名も刻まれている。



（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆ここにもまた眼鏡の保護に余念の無い方が。全くうかうかできませんや。



（新潟県　佐倉信士君）
☆エクゼ番長は、メガっ娘にメガネを激しく推しておられます。



'07か'08 グラスユニバース 果たしてだれの手に!?

[illegible]

鑑 恭介（ジャス学）

[illegible]



[illegible]

そろそろまとめ開始!?

A-Fro百鬼祭（仮）

超絶素敵企画案

いよいよその時も間近に迫り、先月から「A-Fro年表」の事件項目募集もスタートした100号企画案。そろそろ編集者も交えた会議などで、実現へ向けて動き出しております！

100号企画、ベタで申し訳無いのですが「アルカディア大辞典」とかどうでしょうか？　こんな感じで。
【ア】アルカディアフロンティアーズ『アルカディア』の投稿ページ。主にカラーの「CMYK」、モノクロの「グレースケール」、無法地帯の「大瀑布」から成る。略称は「A-Fro」（アフロ）。投稿ページのネーミングは、先に略称から考えられたという疑いあり。
（福岡県　あまどれあさ君）

☆年表に続き、みんなで作る大辞典という案をいただきました！　たしかに当方には専門用語が多いですからねぇ。ほら、フンドシとかピチっ子とかハニー様とか……（すでに投稿ビギナー置いてけぼり）。
　こちらも「A-Fro年表」ともども、募集をかけてみましょう！　バックナンバーが手元に無くて年表企画に参加しづらいという方は、ぜひこちらの「大辞典」にご投稿くだされィ!!

100号記念本を出すなら、題名は
「A-Fro100％ 濃厚果汁還元」
でどうでしょう。

（東京都　外れブロー君）
☆何が100％なのか、説明が怖い……。

100号まで あと6号！

採用候補の企画案

- 100号記念本の発刊（ムック、同人誌など形態はまだ未定？）
- お祭りイベント！（地方の人が参加しづらい？）
- 応募者全員大サービス！
- みんなで年表作成！
- 過去のコーナー復活祭
- 第二回アフロデミー賞（より多くの部門で表彰）（上位受賞者の作品を記念カードにして読者プレゼント！）
- A-Froオールカラー！
- 初心に帰ってイチオシゲームorキャラアピール大会
- A-Fro大辞典を作成！

記念企画タイトル案

- アフロ判弩烈土（あふろ　はんどれっど）
- 10×10＝100GO !祭（とうとう100ごうさい）
- A-Fro100点満点
- 百色フェスティバル（ももいろフェスティバル）
- A-Fro100％　濃厚果汁還元（東京都　外れブロー君）
- 「タイトルは一つにこだわらず、いろいろやっちゃえば？」との意見あり

A･Fro回覧板　いよいよ大詰めの100号企画案ですが、現在投稿を先行で募集している企画は、今回の「A-Fro大辞典」と、先月から募集を開始した「A-Fro年表」の二つ！　いずれもA-Froやアルカディア、ゲームセンターやアーケード業界に関係した単語、事件などを、思いつき＆思い出し次第マッハでご投稿くだされ！　携帯メールでもOKですが、住所や本名の記載をお忘れなく！

アフロ グレースケール。

もうすぐ春の気配！　といいつつも、フォースフィールド別名上着を取られたら残ゼロ。そんな残寒厳しい2月にも負けないゲーマー諸氏から寄せられた、モノクロイラスト＆文章投稿をご紹介するのが当「グレスケ」なのです。



（熊本県　さまささん）



（宮城県　銀漢君）
☆『6』でもはっちゃけている飛鳥嬢！　けんか仲裁屋の実力はどこまで伸びる!?



（東京都　鷺ノ宮洵さん）
Ⓗヒィ、EX18HITでしっきしきにイイ!?　ガーキャン関連で返されやすいですが……（涙）。



（福岡県　宇月絵夢さん）Ⓐ
☆ペン一本で濃淡までも描かれたチャリオット君！　担当数名が『BF』のマルコと間違えたのは秘密（コラ）。

戦場はガチャガチャ!?　そこでハンドルを右に!

ついに！　ついにこの時が来た！　去る11月末、（株）ユージンから「シューティングゲームヒストリカ」が発売されたのだ！

名だたるSTGの自機たちを選りすぐりミニチュア化した、まさにファン待望の逸品！　当然、『ダライアスII』からこの世界に入った私のお目当ては、シルバーホーク2種。行きつけの店のカプセル自販機にて、勇んでハンドルを回しまくったのですが……出てくるのはR-9とビックバイパー、メタリオン（MSX版『グラディウス2』の自機）ばかり。1回300円でこれは大出費！

2100円使ったところであきらめかけましたが……さらに1000円札を崩してチャレンジしたところで、ついにシルバーホーク（1Pカラー）を手に入れたのでした！

その再現度はまさに涙モン！　2Pカラー機も早いとこ、ゲットしたいところですな。

（富山県　山田道楽斎君）

☆あのハンドルの魅力、ガチャガチャは魔性の箱ですな（遠い目）。お目当てゲットおめでとうございます！

家で眺めているだけでも、ゲームをプレイしている気になれるプライズ品の数々。イメージトレーニングの一環として、意外と侮れませんよ？　まぁ、出費は、その……（遠い目）。

魂よ安らかに 一つの世界の終焉

『ドラゴンクロニクル』のオンラインサービスが、2008年初頭をもって終了、という告知を見て、思わずペンを取りました。いつかはその日が訪れると、覚悟はしていましたが……。

僕の地元にもまだ『ドラクロ』は生き残っていて、仕事の帰りなどに立ち寄ってよくプレイしています。しかしオンライン対戦を常としている自分にとって、今回の告知は決定打になってしまいました。たとえサービス終了後、筐体が残っていても、全国のテイマーたちと闘う楽しさと喜びはもう味わえなくなってしまうのですから。

僕も2007年中には、今育てている5体のドラゴンを皆、魂化させ、ドラゴンテイマー人生に終止符を打つつもりです。……本当に辛いですが。

あと一カ月……。最後に悔いを残さないように、精一杯プレイしたいと思っています。

（愛知県　御影道行君）

☆オンライン対応ゆえに、いつかはサービス停止となりうる昨今の最新作。レゲー基板などとは違い、悲しいことに完全復活は難しい……。

今は氏の愛竜たちの安らかな眠りを祈りつつ、今遊んでいるゲームが「その時」を迎える日のことを、深く考えさせられた投稿でした。



（青森県　チアキさん）
☆ひ、光るショッチョーさんって何ッ!?（汗）白熱のライブに、大満足との声が多数です！



（茨城県　mikoko君）
☆アフロに『Fate』の絵が来る時代に……。数奇な運命を楽しみつつ、その完成度に期待大！

一色ページだけど総天然色

ショコラDE2月

～ジャス学同好会もプチ入りました～

今月は2月特集ということでしたが、当「グレスケ」でばばっちりバレンタイン100%となりましてよヲホホ。オトメ感満載のパトス、とくと受け取りゃれッ!!



（福島県　森園泉さん）
☆お菓子といえばこの娘さん！　リエちゃんDAYといえましょう



（茨城県　ボルシチさん）
☆露軍人、部下の贈り物に舌鼓。思わず緩む口や頬を隠したり?



（静岡県　あいのさん）
☆ジャス学同好会から、チョコ引力で奪取してみた作品。10年（11年）たっても……まぶしい若人らよのう！

A・Fro回覧板　しばらく無かった「テーマ別文章投稿」ですが、そろそろ復活ということで……今回募集する文章投稿のテーマは、「ゲーセンで人を尊敬したあの瞬間！」　すごいプレイで魅せてくれた、だれも気付かないであろう心遣いを見せてくれた……などなど、ゲーセンでほかのゲーマーや店員さんに感謝した思い出をお送りください。短文長文問わず、輝った思い出をぶつけてみるが吉！

読者のつながりがA-Froの至宝

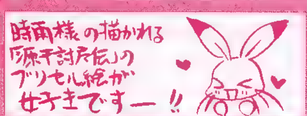
A-Fro BBS

常設るや、「アンケートの「一番気に入った作品」項目以外でも、投稿者へのファンコールやレスは随時受付中という募集を！　今回はこれら熱い声を一挙に紹介!!

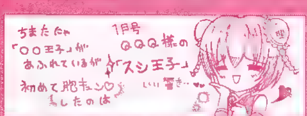
今 [illegible]

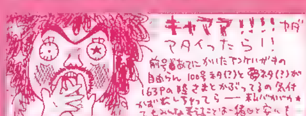
1 [illegible]











『鉄拳6』大好評! もちろん注目は……?

1月号の表紙を見て思いました。カッコイイというよりカワイめのレオよりも、セクシーなザフィーナよりも、クールな仁よりも、シブイ一八とミゲルよりも……。

何よりも、ボブが目立っている。

あの巨体でジャンピングはすご過ぎです。パーフェクト!!（笑）

（神奈川県　ガイアーズゆっく君）

☆表紙にまでジャンピングで登場したことで（小さかったけど）、ついにA-Froでの市民権もパーフェクトとなったボブ氏。今回はやたら寄せられたボブファンの声を集めてみたッ!!

ボブ（『鉄拳6』）以上に太った人をゲーセンで見た。

（青森県　孫武元帥君）

☆モアパーフェクト!?　不用意に近付くと風神ステップが来るぞ！

「パーフェクトボディ」を自負しているボブ氏ですが、ブリセルしたらやっぱり「ダイナマイトバディ」になるのでしょうか？

それともまさか……オバc（略）。

（茨城県　葵レイラむくみ顔さん）

☆A-Froが誇るブリセル職人たちに、今再び挑戦状が！　マイスターたちよ、奮起の時ぞ!!

と、ボブばかりでもボブボブしいので、最後は別の新キャラへの投稿も。

『鉄拳6』のミゲルは、若いころのS・スタローン20％UP（当社比）といったところでしょうか。

（愛知県　ズオウ・リアキ君）

☆……何が20％増なのか。夜通し寝ずに考えてきます（逃）。

MM 無理相無解決 ターボ

『三国志大戦3』を破産覚悟でやり込むものの、【SR】張角が出るばかり、じっと手を見る（啄木）。そんながっかり担当はさておき、今月もアンケートなどの端々からアーケーダーのオモロ呟きを抽出＆放出じゃーい。

当たり付きアイスを買ったら、アルカディアと棒に書いてあった。マジで。

（岐阜県　キリク君）

最寄のゲーセンまで、片道30キロ……。ガソリン税は道路特定財源のまま、減税すべきだと思います。

（茨城県　ヴォネガット君）

財政難。自分のクラブチームも、自分の財布も選手放出か？

（宮城県　うにを一君）

3Dになった王虎ってどんな感じだろう？　気になるなぁ。

製品版になって削られて居なくなったりしないだろうなぁ。

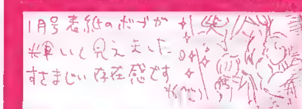
（埼玉県　ケロバス君）

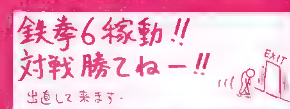
カプコンの新作といえば『ウォー オブ ザ グレイル』は？

（愛媛県　ドリル君）

スクウェア初のアーケードタイトルは、『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』でも『ロード オブ ヴァーミリオン』でもなく、『エアガイツ』でしょう!!

（神奈川県　うわん君）



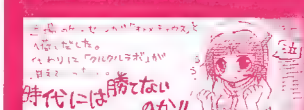




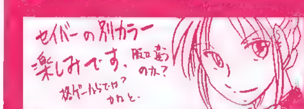










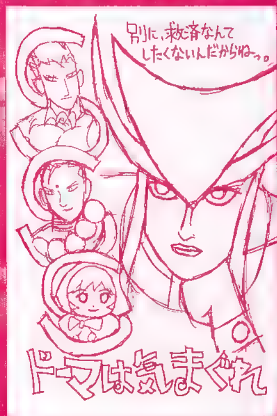




A・Fro回覧板　投稿したいけど、ここの方法がよく分からなくて不安……などなど、投稿に関する疑問や質問があるという方は、ぜひまずはその質問をA-Froにお寄せください！　というのも、「投稿いろはハンドブック」的な企画をやってみようか、という話が出ていまして、この場で疑問にまとめてお答えできそうなのです。小さな質問でも遠慮無く容赦無くお送りあれ！

アルカディア 大瀑布

[illegible]に三千世界にまんせ[illegible]アーケードバラエティー、アルカディア大瀑布は今月も遠慮知らずに絶好調にて、今年も皆さまのハイテンションな投稿をお待ちしていますと伝えおきたい。



Ⓗ（島根県　そぼろビシャモン君）

ブリセル大作戦

俺たち性別ボーダーレス

男性キャラを強制的に女性キャラへと変容させるスリリングなアドベンチャーコーナー・ブリセル大作戦！　今月も投稿者の脳内性別転換装置がうなりを上げるZE！



（長野県　時雨さん）
☆弁慶さんに先輩属性が付いちゃった予感！　琵琶法師も来るのだろうか（笑）。



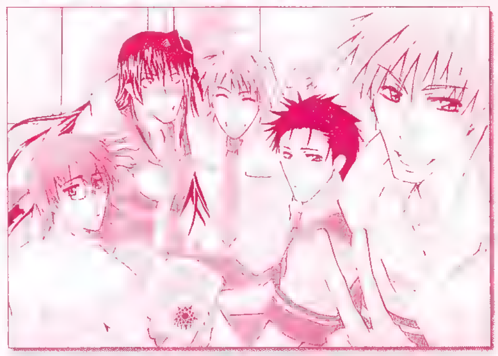
（千葉県　卯月マクラさん）
☆ちょw　似てるいうてもピンポイントやないですか岡村さん。


（青森県　陸さん）
☆チョコをもらうと、すんごい長い恋文演説もついてきそうな予感。


（三重県　sinさん）
☆何故、蜀の皆さんは豊満な方々が多いのか？　次回までの宿題とします。

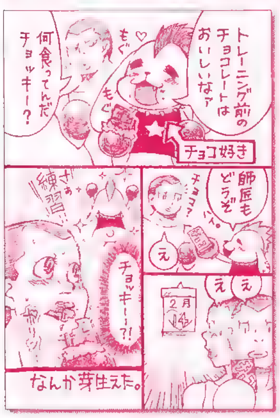
逆ブリ大作戦

正統派（？）ブリセルから真っ向勝負を仕掛けるかのような雄々しいコーナーがひょっこり出来てしまったの巻。


（愛知県　立花ゆうりさん）
☆このしっくり来ている度は素晴らし過ぎやしませんか。これは2年A組以外も取り組むべき（笑）。

取って付けたように 2月特集

時は既に2月にて、大瀑布でも季節ネタを繰り出していきたい。しかし……何かが違う……。



（千葉県　高遠かるぴさん）
☆モーレツに第二話か送られてきたよ！　何このドラマ加速度。



（熊本県　エレ金哲君）
☆なんとなく甘酸っぱい2月特集に入れてみましたが、何か違う気もする。



（広島県　湯川Mさん）
☆2コマ目の時点で十分完結してるとか言っちゃダメッ。


（静岡県　蕨蘂さん）
☆辛党も辛抱の日。と、とりあえずPNの読み方を教えてくださいっ。

アルカディアの売り上げに貢献しております ゲルエロス村

乾ききったゲームライフに潤いを。それが当ゲルエロス村の効用です。今回はとあるテーマでまとめてありますので、各自心の中で答えを叫んでみてください。



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆三秒ルールで救出だ！
いやむしろこっちの方が（略）。


（東京都　良月君）
☆下乳のドット絵は今でも伝説級。いやホントすすごいYO。

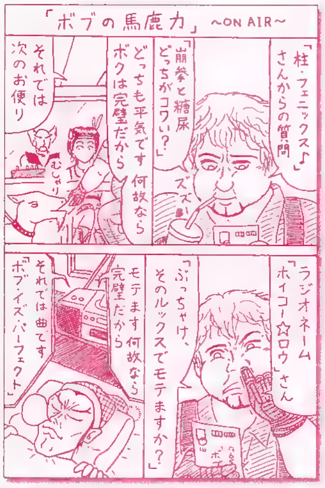

（北海道　砂丘の虎君）
☆飛鳥さんの今回のたゆん度はかなり強力。いやマジで。

A·Fro回覧板　この号が出るころにはいよいよ受験シーズン真っ盛り！　受験生の皆さんは追い込み必至のラストスパートですZO。ここを無事に乗り越えれば明るいゲーセンライフが待っておりますので、4月にはぜひとも笑顔でゲーセンのドアをくぐってほしいものです！（今でもセンター入試で受験票を忘れる夢を見る担当・ケソより）

A-Fro漫画道場

〜第二部・アラスカ編〜

アーケードゲームネタのお笑いを皆さまに送り続ける当漫画道場ですが、タイトルだけは無意味にリニューアル！　今年も硬軟織り交ぜた笑撃作品そろい踏みで、読者諸氏の腹筋破壊に勤しんでいきたい所存です。



（埼玉県　ダイナマイト富豪EX君）
☆ボブのパーフェクトレイディオ、完璧なまでにまた来週。



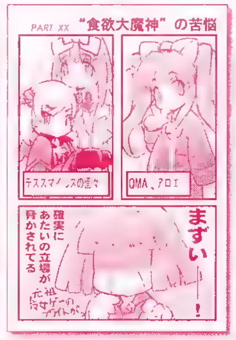
（岩手県　きりふ風丸さん）
☆雪原ステージでのマンティスの構え、しもやけ確定なんですけど。



（東京都　猿合掌君）
☆最近見ないサイキョー流の人。魂だけは受け継がれている……のか？



（宮城県　銀漢君）
☆埋められ公爵、埋められ子爵などの姉妹品もヨロシク（違）。



（大阪府　YU☆3君）
☆安心してください。邪悪ランキングではまだぶっちぎりです。





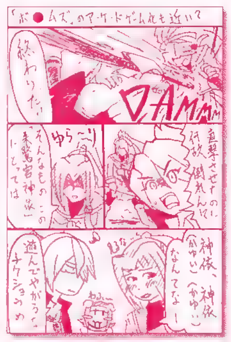
（静岡県　獣帝君）
☆これはアレか、ザクS型のツノは全高に入るのかどーかという!?



（栃木県　阿久津直人君）
☆私たちの世界には「個人差」という超えられない壁が……ある！



（東京都　棚唐くぼ太君）
☆ラストのコマのキャスパーの顔が採用の決め手でした。



（福岡県　あまどれあさ君）
☆照れるなら言わなきゃいいのに……でもそれがいい。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆罰として、100メートルダルビッシュ10本の刑。

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ〜A4くらい、比率は3：2（官製ハガキの比率）が基本だ！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75〜95％で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（東京都　上扉キノさん）

次々号5月号の締め切りは……　2月15日（金）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com



新

愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

福の神も鬼さんも、仲良く楽しく同人誌!?

やっぱり福×鬼よね……はっ、失礼をば！　妄想が脳から漏れていましたわ。節分の後はバレンタインデー、こういうイベントの日に合わせた、記念本的な同人誌というのも楽しいですよ。ちょっと時期がずれても構いませんから、ぜひ当館に送ってくださいね！

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キハンヌ（メイド）
文章：ぬのまる　イラスト：オイコ



今月のオススメ

ラブラブわんこリターンズ！
神依も暴走開始!?

ギャグ
女×女

アルカナハート

好き好き大好き神依さま

くらげ党

B5判　20P　オフセット　表紙1色
無記名定額小為替または切手で400円
kurageto@mail.goo.ne.jp　まで件名「通販」のメールにて連絡



ラブラブでありつつ一線を越えまいとする神依と、フリーダムなこのはの壮絶なボケ合戦！　ボク、声上げて笑っちゃいました。ショート3本＋4コマ、表紙も裏表紙もマンガで高密度です。

ポップンミュージックシリーズ

@

えむぽけ。



ギャグ

B5判　18P　コピー　表紙カラー
390円分切手（本代＋送料）
〒031-0072　青森県八戸市城下3-1-13　田中幸





ネタの構成にちょっと伝わりづらい部分が多いですが、絵柄はとても可愛くて、ほのぼのしたテイストでまとめられていますわ。

---

beatmaniaⅡDX 14 GOLD

Reminiscence

I・C・A・N



シリアス

A5判　28P　オフセット　表紙カラー
送料込み500円切手
〒811-0201　福岡県福岡市東区三苫3-21-7
久保田広美





まだ見ぬ弟に思いを馳せるマタン、彼女を倒すため剣の腕を磨くノクス。幼い二人の確執を繊細できれいな線質で描いています。

KOFシリーズ

夜の湖　包鷹

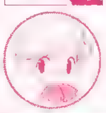
空星路



小説　シリアス

A5判　64P　オフセット　表紙1色
送料込み400円分無記名小為替＋あて名シール
〒708-0861　岡山県津山市八出1080番地9
松永郁恵





溝口の豪快さと笑龍の揺れる気持ちを書き込んでいます。ソワレ兄弟らも登場。ラストは「続く」、続きが読みたくなる一品です。

サムライスピリッツシリーズ

降魔が来たりて

いそのチップ



シリアス

B5判　20P　オンデマンド　表紙1色
送料込み50円切手×10枚
〒599-8236　大阪府堺市中区深井沢町3117
浅羽ビル205　青山直樹





慶寅の命を狙う女始末屋。しかしなぜかトドメを刺すことができず……。一応完結していますが、前後の続きが気になる作品です！

イベントミニチェック



★ポップンミュージックオンリーイベント　FEEL SO GOOD 19

2008年2月11日（祝）　11:00～15:00
◎東京ビッグサイト
　募集規模が直接300サークル、委託20サークルのオンリーとしては規模の大きいイベント。パンフレット購入必須。3月9日には、じばしん南大阪で「FEEL SO GOOD ex.stage2」も開催！

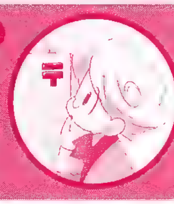
このコーナーでは、イベント主催者様からの情報を募集いたしております。イベントへのサークル参加の募集もOK。イラスト入りのハガキの場合、そのまま掲載する場合もあります。みなさん、ぜひ情報をお寄せください！

●アイコンの説明●

ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていない場合はゲーパロコミックです。
■攻略　記事にゲームの攻略が含まれた本であることを示しています。
■研究　アーケーター的工作法やゲーム界全体を論じるものなど、研究記事が含まれた本であることを示しています。またリストなど資料的価値が高い本・記事にも使用します。
■男×男／女×女　同性同士の恋愛感情を描いた作品が含まれていることを示しています。ただし直接的な性描写が含まれていない場合もあります。
■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申告によって表記しておりますが、編集部判断で指定する場合もあります。ご了承ください。
■ギャグ　ギャグ的要素を含むことを示しています。
■シリアス　シリアスな内容を含むことを示します。
■イラスト　イラスト集、あるいはイラストが多く収録されていることを示しています。
■4コマ　4コマ集、あるいは4コマが多く収録されていることを示しています。
■小説　小説本、あるいは小説が多く収録されていることを示しています。

■通信販売を申し込む方への諸注意
◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

執事の控え室　ハーネスさんの脳のバルブがゆるんでるみたいです。寒いから、凍結のせいで破損したのかなぁ。さて、今月号の締め切り、実は冬コミ直前だったんです。厳しい運営を覚悟していたんですが、フタを開けてみたら最大数の7冊載せてもおつりが来る投稿数！　中には冬コミ用の本を先行して送ってくださった方も・　ありがとうございます！　今後ともよろしくお願いします！









10円から100円に値上げ!?

同人誌通販の味方、定額小為替に変化アリ！

郵政民営化に伴う同人誌通販の構造改革!?

ハーネス「そういえば、日本郵政公社が民営化されてましたわね」

レン「なんですか急に思い出したみたいに。でもボクたちには特に関係ないのでは？　郵便局は今まで通り、申し込みの手紙や同人誌そのものを郵送してくれていますし」

ハーネス「確かに“郵便事業株式会社”と“郵便局株式会社”に関していえば、今までとあまり変わらないように感じますわね。時間外窓口の“ゆうゆう窓口”の開設局が減ったそうですから、休日に同人誌をまとめて発送していたようなサークルの場合は、多少不便を感じている方もいるかしら。でも、同人誌通販に関しては大きな変化がありましたのよ？」

レン「えっ!?　郵便事業でも郵便局でもないとすると……“ゆうちょ銀行”？」

ハーネス「その通り！　郵貯銀行での取り扱いになっている“定額小為替”ですわ！　ご存じの通り、同人誌の通販では、定額小為替を使ってお金をやりとりするのが、今もって主流ですわ。民営化前は、定額小為替を買うための手数料は１枚につき10円でした。ですが、民営化後はこれが１枚100円になりましたんですのよ！」

レン「え――ッ、いきなりじゅ、10倍になったんですか!!」

ハーネス「ただ、これでもかなりサービスしている金額らしいですわ。使う方としても、銀行振り込みだと200円以上かかる場合がほとんどですから（※他社の銀行へ3万円以下を振り込む場合）、まだ定額小為替の方が金銭的負担は少ないですわね。でも、特にサークル側の方に気を付けていただきたいのは、“１枚”が100円ということですわ」

小為替マジック!!　350円の方が400円より高い!?

レン「どういうことですか。サークル側が気を付けるというと……値段設定!?」

ハーネス「大当たり！　定額小為替は“定額”というくらいですから、額面が固定されています。その種類は、50円、100円、200円、300円、400円、500円、1000円、この７種。さて、本代400円の同人誌と、350円の同人誌がありました。これを定額小為替で送金する場合、手数料を含めるとかかるお金はそれぞれいくらになりますか？」

レン「400円の方は400円の小為替に手数料100円で計500円。350円の方は300円と50円の小為替に手数料100円×２枚分で……計550円!?　かえって高くなってる！　そうか……ほかにも1000円だと手数料＋100円で計1100円、900円でも400円＋500円＋200円で計1100円、900円の同人誌と1000円の同人誌が、実質同じ値段になっちゃう、なんてことも起きますね」

ハーネス「今日は冴えてますわね。より多くの人に本を手に取ってもらうために値段を50円単位で刻むのも、イベントではそれなりに有効な作戦でしょう。でも通販の場合は50円刻みは必ずしもサービスにはならない。むしろ送料込みの値段にしたりして小為替の枚数を少なくするよう調整した方が、買う方としては助かる場合もある、ということですわ」

レン「なるほど……。というわけで、この小為替の“指定受取人” っていうところには、サークルさんの代表者の名前を書いて送ればいいんですか？」

ハーネス「なんでこの期に及んでそういう基本的なボケをかましますの!!　投稿者の皆さんは“無記名定額小為替” って書いてますでしょう。そこに名前書いちゃったら、書かれた人以外、お金を受け取れなくなりますのよ!?」

レン「えっ、でも申し込み先の名前……あ、ペンネームの可能性もあるんだった！」

ハーネス「定額小為替を買うと“定額小為替証書”と“定額小為替払渡票”がくっついた状態で、“定額小為替金受領証書”が切り離されて渡されます。無記名定額小為替と言われたら、このくっついた方を何も書かず切り離しもせず封筒に入れる！　おわかり!?」

レン「わーん、やっぱり最後は怒られたー」



アヴァロンの鍵　**Valentine Kiss**　開店休業



ギャグ　シリアス　男×男

B5判　24P　コピー　表紙カラー
500円分（送料込み）無記名小為替
〒370-0403　群馬県太田市岩松町702-2
中里昌子　open@ftte.net



バレンタインをめぐるバカップルぶり全開のエピソード2本を収録。ダグリスが女装したり、アリューシャがいろいろ舐めたりします。



ワンタメミュージックチャンネル　**ワンダメ～セクシーチャンネル～**　双花仙桃



18禁　ギャグ　シリアス

B5判　44P　オフセット　表紙カラ
本代900円、HPまたはメールにて問い合わせ
HP ／ http://ameblo.jp/cr005080/
メール／ goldmax@love.plala.or.jp



えっち加減ハイクオリティー！　画力もハイレベル。ただの犬耳娘本っぽくもありますが、おしゃれカードをスキャンしたりもします。



■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。[illegible]コンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合は[illegible]インを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は2月18日（月）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

メイドの控え室　まあレンくんったら、人の脳を水道管みたいに！　とはいうものの、汲めど尽きせぬ妄想は同人誌制作の大事なエネルギー。パロディ同人誌の場合は、オフィシャルからの逸脱具合がいろいろな意味でキーになりますわ。オフィシャルがホモ設定だったりするとやおい描く気にならない、という方も多いみたいですしね。……待てよ、鬼の襲い受けというのも新しいかも …。

関東大崩壊に立ち向かう、17人の聖女たち!!

今月号の記事(64ページ参照)で新聖女のエルザ、クラリーチェが発表され、キャラクターが出そろった『アルカナハート 2』。ここでは、各キャラクターやアルカナの設定を一挙公開! 気になるあの娘たちの設定をチェックし、使用キャラクターをどうするか、大いに悩むべし!

ARCANA HEART 2 アルカナハート2 設定資料集

これは小さな愛と少しの勇気、そしてほのかな希望の物語。

東京上空で発生した境界溶融現象の収束、および英国聖霊庁長官ミルドレッド・アヴァロンの失踪――各国聖霊機関において「東京事変」と呼ばれるこの事件から、およそ1カ月が経過していた。各国聖霊機関の混乱状態をよそに、世間はすっかり落ち着きを取り戻し、御苑女学園にも穏やかな日々が帰ってきていた。

しかし、1カ月前、未然に防がれた境界溶融現象の余波が明らかな形で出現した。関東各地に大規模な次元の歪みが大量に観測された。日本聖霊庁は事態の収拾に乗り出し、異変を察した御苑女学園の一部の生徒も立ち上がる。そんな中、海外各地の聖霊庁から聖霊災害派遣の名目で来日する聖女たちの姿があった。



ラーゲルクヴィスト家は典国(スウェーデン)聖霊庁に上級官僚を輩出している聖霊機関の名門である。

ペトラはラーゲルクヴィスト家歴代の聖女の中でも突出した聖霊力を有しており、家系の慣例通り典国聖霊庁に所属するが、すぐに実力主義で名高い瑞国(スイス)聖霊庁に抜擢される。その後、最年少で西欧聖霊庁に抜擢される異例の人事措置を受ける。その実力の高さから、稀代の聖女、英国聖霊庁ミルドレッド・アヴァロンに匹敵する人材だと評される。

西欧聖霊庁では当然のように周囲の反感を買うが、持ち前のプライドの高さと負けん気の強さで、決して周囲に負けることなく任務をこなして自らの地位を高めていく。

そしてミルドレッドの日本における失踪と時同じくして発生した関東一円の大量の次元の歪みを封じるために、日本へ向かう任務を受け、エルザとクラリーチェを従えて来日する。

国籍	スウェーデン
現住所	港区元赤坂 東京迎賓館
生年月日	12月31日(やぎ座)
年齢	14歳
身長	152cm
体重	42kg
スリーサイズ	82・53・81
血液型	B型
所属	西欧聖霊庁対策実行本部 特務1課
得意科目	無し(満遍なく得意)
苦手科目	無し(努力で克服)
格闘スタイル	Lagerkvist Gun-Arts
武器名	アレクサンドラ・クリスティーナ (Alexandra Christina)
C.V.	井上 麻里奈



法を掲げし至高の聖女
ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

Petra Johanna Lagerkvist

「東京事変」とは?―『アルカナハート』の物語

聖霊(アルカナ)と呼ばれる存在が住む聖霊界と、私たち人間が住む物質界。この二つの世界はかつて一つでしたが、今は別れて並行に存在しています。アルカナたちの姿を見ることができるのは、清い心を持つ「聖女」たちだけ。そうして人知れず、二つの世界は均衡を保っていました。

しかしある日、東京上空にこの二つの世界の均衡を揺るがしかねないほどの、巨大な「次元の歪み」が出現します。それを観測した聖霊関係の事件を担う組織・聖霊庁の英国本部は、逆にその歪みを広げ、境界溶融現象を起こすことで二つの世界を一つにしようとしました。

それは英国聖霊庁長官ミルドレッド・アヴァロンによる、物質界の存在すべてをアルカナと同じ「高次の存在」に進化させる計画の一端でした。今は知ることもできませんが、彼女にも理由はあったのでしょう。しかし二つの世界は未成熟で、同化に耐えられないことは明らかだったのです。

日本聖霊庁の関係者や、聖女が集う都立御苑女学園の生徒たちなど、アルカナの加護を受けた聖女たちはこの危機を知り、世界の均衡や、大切なものを守るため、ミルドレッドの計画を危ういところで阻止しました。

この事件は後に、「東京事変」と呼ばれます。事件の最後に光の彼方へと消えたミルドレッドの消息は一切知れず、事件の詳細を知っているのは日本聖霊庁の一部職員と、事件に関わった聖女たちのみです。

元気満点、純粋無垢、天真らんまん。本当に悪い人は居ないと信じている。正義のヒーロー特撮番組を欠かさず見て育っただけあって、曲がったことは大っ嫌い。

母一人、娘一人の仲睦まじい母子で「喫茶あいの」という喫茶店を切り盛りしている。お菓子作りが得意で、いつかお店の看板メニューになるスウィーツを考案するのが夢。犬や猫などの動物が大好きで、逆に動物からも好かれ、捨て犬や捨て猫を拾って帰っては母親を困らせていた。

甘楽冴姫とは幼なじみの大親友で、冴姫のためなら何だってできる気がしている。

愛と平和の為に、よせばいいのに、今日も余計なことに首を突っ込むお節介焼き。小さいころから一緒に居る愛のアルカナ・パルティニアスから「また日本に危機が訪れている」という話を受け、パルティニアスの導きで日本のために走り回る。



国籍	日本
現住所	北区赤羽 喫茶あいの
生年月日	1月14日（やぎ座）
年齢	14歳
身長	156cm
体重	46kg
スリーサイズ	74・55・79
血液型	B型
所属	都立御苑女学園 中等部2年A組
得意科目	体育、音楽、図工
苦手科目	国語、英語
格闘スタイル	愛の鉄拳ぱんち
C.V.	高橋 美佳子

愛のためにがんばる聖女

愛乃 はぁと

Aino Heart



大人からの受けがいい優等生。いわゆる委員長タイプ。同じ年ごろの女の子と比較しても大人びている。小学1年～中学1年まで、両親の仕事の都合でイギリスに留学していた。

普段の凛然とした立ち振る舞いから冷たい奴と思われがちだが、本当は照れ屋で優しい女の子。愛乃はぁととは幼なじみの大親友で、はぁとと一緒に居るときには普段は見せない笑顔を見せる。

責任感が強く、自分で何でも抱え込もうとすることもよくある。前作『アルカナハート』では、フィオナの失踪事件がトラウマになって対人関係が苦手になっていたが、今作ではトラウマもある程度解消され、人当たりは少し良くなっている。

関東各地に発生した大量の次元の歪みへの日本聖霊庁の対策行動に志願して協力する。自分にやれることは精一杯やろうという冴姫の意思の表れ。



国籍	日本
現住所	渋谷区恵比寿
生年月日	2月17日（みずがめ座）
年齢	14歳
身長	157cm
体重	45kg
スリーサイズ	80・57・80
血液型	A型
所属	都立御苑女学園 中等部2年A組 生徒会（書記）
得意科目	英語、数学、理科
苦手科目	美術
格闘スタイル	主に足技
C.V.	志村 由美

高潔な心を秘めた聖女

甘楽 冴姫

Tsuzura Saki





アメリカ国籍の日系三世。祖母が大阪出身の日本人、プラチナブロンドに青い瞳という外見とは裏腹に、関西弁（大阪弁準拠）で流暢に日本語を喋る。

関西人風せっかち＋アメリカ風アバウトという組み合わせの豪快かつ大雑把な性格。喜怒哀楽の変化も極端に激しく、その表現も全身を使って激しくする。

十歳のときにマサチューセッツ聖霊工科大学で聖霊機工学の博士号を取得する天才でもある。乗っているロボは、ライバルでもある大道寺きらに対抗して自分で開発した「テリー淀川」。

大道寺きらに高圧的に挑まれるとちょっとドキドキするという、少し変わった趣向あり。タコヤキとオコノミヤキはもちろん大好き。

米国聖霊庁のエージェントとして日本へと派遣され、「テリー淀川」のテストと、大道寺きらとの直接対決を目論んでいる。

国籍	アメリカ
現住所	東京聖霊工科大学 蒲田キャンパス 聖霊機工学研究所
生年月日	7月28日（しし座）
年齢	12歳
身長	146cm
体重	37kg
スリーサイズ	72・56・80
血液型	B型
所属	マサチューセッツ聖霊工科大学 聖霊機工学研究所
得意科目	聖霊機工学
苦手科目	あるかもしれへん
格闘スタイル	浪速の根性 from USA
武器名	テリー淀川（Terry Yodogawa）
C.V.	又吉 愛



天才美少女と野獣メカ
キャサリン京橋
Catherine Kyohbashi

素直で明朗、絵に描いたような優等生。だけどボクっ娘で見た目はカワイイ男の子。ラスベガスのステージで活躍する現役マジシャンの母と、軽業師の父を持つ。ステージで活躍する両親に憧れ、ドロシーもマジシャンとしての練習を始め、才能を開花させる。

両親と一緒にステージに立ったのは二年前、ひとりでステージに立ったのは一年前。「Dorothy the Wizard（魔術師ドロシー）」として有名になるが、もちろん周囲には秘密にしている。

かつて母親が米国聖霊庁に協力していたように、ドロシーも要請されれば米国聖霊庁に協力する。また、正義感が強く、昔は義賊であった父親の跡を勝手に継いで「怪盗オズ」を名乗って活動し、インターポールに追われてもいる。もちろん、捕まったことは無い。

日本での聖霊事変解決のため、米国聖霊庁から派遣される。同時に、数年前に盗まれた家宝の「赤い宝石」を、現在はリーゼロッテが所有していることを聞きつけ、これを取り返すことも目的として来日する。





国籍	アメリカ
現住所	新宿区神楽坂 ウィズホテルアンドアパートメンツ （ダブル）
生年月日	12月3日（いて座）
年齢	9歳
身長	119cm
体重	21kg
スリーサイズ	63・52・69
血液型	O型
所属	エレメンタリースクール第四学年
得意科目	音楽、体育
苦手科目	家庭科 （家事の手伝いは大好きといい張る）
格闘スタイル	アルカナマジック
C.V.	小林 ゆう

怪盗オズの名を継ぐ天才マジシャン
ドロシー・オルブライト
Dorothy Albright

マサチューセッツ聖霊工科大学で聖霊工学の博士号を取得した天才科学者、華明芳博士の個人的な理想を追求して開発された「超汎用型ヒューマノイド・美凰」。大気中のエーテルを吸入して動力に変換する、「聖霊内燃機関」という明芳博士の世紀の大発明を搭載している。開発費の出資は軍部だが、軍事利用を嫌う博士はその姿勢を徹底している。

人格形成プログラムによる性格は「真面目で穏やか、いつでも冷静」。博士に言わせれば「笑顔が足りない」。中国四千年の全ての料理を習得し、中国拳法も会得。私生活がものぐさな博士の身の回りの世話をするのが美凰は楽しい。

日本の関東各地に出現した大量の次元の歪みは、前作『アルカナハート』でミルドレッドに博士が協力したために引き起こされた二次災害である。博士は美凰を連れて、責任をもって事態の収拾を試みる。



国籍	中国
現住所	研究所を脱走後、関東を放浪中
生年月日	10月26日（さそり座）
年齢	製造より三年経過
身長	171cm
体重	96kg（素体62kg＋兵装34kg）
スリーサイズ	93・54・88
血液型	エーテル伝導液
所属	都立御苑女学園 中等部3年A組
得意科目	全て得意
苦手科目	無し
格闘スタイル	総合中国拳法
C.V.	滝田 樹里

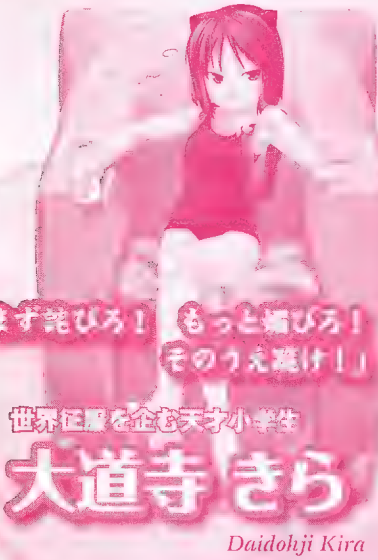


10歳にしてマサチューセッツ聖霊工科大学を卒業し、聖霊物理学で博士号を取得した大天才少女。立ち振る舞いは年齢からすれば圧倒的に尊大で、人付き合いはやや不得手。

認める相手には割と素直だが、そうでない相手にはどこまでも高圧的。現在のところ、大学時代の親友である華明芳（博士）とキャサリン京橋ぐらいしか認めていない。

前作『アルカナハート』では、自らが開発した「自立型エーテル伝導体」ことスライムを従え、世界征服計画の実効に乗り出すが、未遂に終わってしまう。

危険因子として聖霊庁に身柄を拘束され、多くの罪状を言い渡されるが、そこで「関東を襲う聖霊事変の解決」を条件に罪状を不問にする司法取引を持ちかけられ、受けるはめになる。





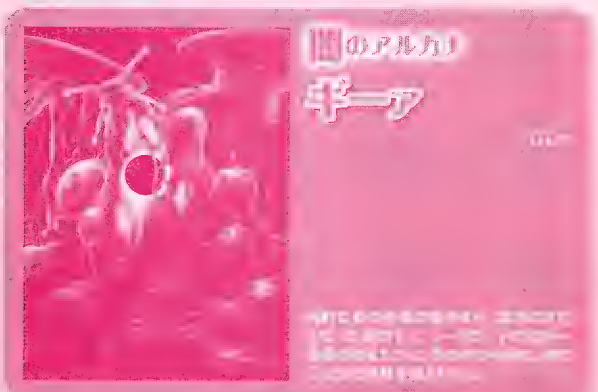
国籍	日本・アメリカ（二重国籍）
現住所	中野区江古田 祖父母宅の庭に建てたプレハブ
生年月日	3月21日（おひつじ座）
年齢	11歳
身長	123cm
体重	22kg
スリーサイズ	61・55・72
血液型	A型
所属	都立御苑女学園 小等部5年B組
得意科目	聖霊物理学
苦手科目	あるわけない
格闘スタイル	スライムストロングスタイル
武器名	自立型エーテル伝導体
C.V.	綱掛 裕美

過去にあった辛い体験のせいで、記憶と感情を心の奥深くに封じ込めた少女。幼いころは両親と仲のいい姉が居たが、現在は行方不明。トランクの中には上半身のみの球体間接人形が入っており、それを姉（エルフリーデ）と呼んでいる。

二重人格の持ち主で、リーゼロッテの人格とは別にエルフリーデの人格があり、エルフリーデの人格が人形を動かしている。生きていくために裏社会で「緋目の人形遣い」として活動しつつ世界中を飛び回り、いつか家族と出会えると信じて探し続けている。

前作『アルカナハート』で愛乃はぁとに危ないところを助けられたことをきっかけに、人を信じることを少しだけ覚えた。

日本聖霊庁から正式に仕事として「関東各地に出現した次元の歪みの解決」を依頼され、「日本聖霊庁管轄内における全ての罪状を破棄する」という司法取引を条件に来日する。



国籍	ドイツ
現住所	千代田区内幸町 帝京ホテル（スイート）
生年月日	10月4日（てんびん座）
年齢	10歳
身長	114cm
体重	19kg
スリーサイズ	56・51・59
血液型	AB（Rh-）型
所属	学校には行っていない
得意科目	無い
苦手科目	無い
格闘スタイル	緋目の人形遣い
武器名	エルフリーデ・アッヒェンバッハ
C.V.	本多 陽子



「……邪魔をするな」



寡黙で沈着冷静。感情の起伏に乏しく、表情の変化もあまり無い。幼いころの記憶を全て失っており、物心ついたときにはモスクワの孤児院の世話になっていた。

その後、露国聖霊庁と軍部が共同出資で設立した聖霊警察隊に幼くして入隊し、訓練を受ける。露国聖霊警察・杭兵隊として目覚しい戦闘能力を発揮するが、組織解体を契機に除隊し、聖霊事変専門のフリーランスの傭兵となって世界を渡り歩く。特に目的は無く、仕事だけを生き甲斐としている。

日本の関東各地で発生した大量の次元の歪みに対して、露国聖霊庁から聖霊災害派遣協力を依頼されて受諾。単身、来日して事変解決に乗り出す。

国籍	ロシア
現住所	港区芝公園 ザ・プリンセスパークタワー （パークスイート）
生年月日	不明
年齢	不明
身長	174cm
体重	55kg
スリーサイズ	83・57・84
血液型	AB（Rh－）型
所属	フリーランスの傭兵 （聖霊事変専門）
得意科目	お菓子作り（クッキー）
苦手科目	少なくない
格闘スタイル	露国聖霊警察隊 杭兵式戦闘術
武器名	イディナローク（Edinorog）
C.V.	清水 香里



戦火を巡る金色の戦杭遣い
ゼニア・ヴァロフ
Zenia Valov

イギリスの上流階級の家庭（爵位持ち）に生まれ育った、良家のお嬢様。偶発的な次元の歪みに呑み込まれて聖霊となってしまった。

ミルドレッドと別れた後は、前向きに地道な努力で人に戻る方法を探して聖霊界を冒険する日々を送っている。

あるとき、オレイカルコスから物質界の関東一円に次元の歪みが大量に発生していることを教えられ、その原因が前作で自分とミルドレッドが東京に発生させた次元の歪みであることに気付いてしまった。

オレイカルコスの助力で限られた期間だけ物質界を訪れ、事態の収拾を試みる。



国籍	イギリス
現住所	聖霊界
生年月日	8月11日（しし座）
年齢	永遠の13歳
身長	137cm
体重	31kg
スリーサイズ	70・53・74
血液型	O型
所属	ジュニアハイスクール休学中
得意科目	料理
苦手科目	……たくさん
格闘スタイル	メイフィールド流大剣術 （自称）
武器名	キャメロット
C.V.	山本 麻里安



「これはお姉さまと私の過ち……。がんばってなんとかしなきゃ！」

聖霊になったファンタジー大好きっ娘
フィオナ・メイフィールド
Fiona Mayfield



千年守（ちとせのかみ）と呼ばれる役割を負う者。聖霊界と物質界の均衡が崩れる事変が起こるたびに目覚め、事態を収拾してまた眠りにつく。以前はオイルショックのころ、その前は某大戦時に目覚めている。

日本刀を模した武器「珠依姫 三門守宗」を用いる自己流剣術をベースとした、武芸百般、戦闘のエキスパート。長寿ゆえの悟ったような達観した佇まいだが、単純にめまぐるしい時代の変化についていけないだけ。

実際には周囲に対する思いやりがあり、特に自分を慕ってくれるこのはを可愛がっている。毛がふわふわしたかわいい動物が好き。最近はぬいぐるみ収集が密かな趣味。

前作「アルカナハート」でミルドレッドの引き起こした大規模境界溶融現象の影響を考慮していた神依は、今回の関東各地に出現した次元の歪みを予測しており、事態の収拾に臨む。



国籍	日本
現住所	豊島区池袋 プリンスホテル（和室）
生年月日	2月27日（うお座）
年齢	不明（16歳ぐらいに見える）
身長	166cm
体重	51kg
スリーサイズ	77・56・81
血液型	O型
所属	都立御苑女学園 中等部3年A組
得意科目	古文、漢文、書道（行書）
苦手科目	現代語、外国語
格闘スタイル	我流剣術
武器名	珠依姫 三門守宗 （たまよりひめ みかどもりむね）
C.V.	平田 宏美

宿命を負いし時代の護り手

朱鷺宮 神依

Tokinomiya Kamui

小犬丸一族は、古くは犬と人の姿を合わせた物の怪だが、現在では耳と尻尾を残す程度で人と変わりは無い。普段は一般大衆に紛れるために耳も尻尾も隠しているが、本気になるとこれが出現する。

人里を離れた山奥の隠れ里で、小犬丸一族は一族全体を家族と考えて日々の暮らしを営んでいる。豊かな自然に囲まれて、小犬丸忍術の修行に勤しみ、このははすくすくと育った。一族は千年守（ちとせのかみ）こと朱鷺宮神依に代々従者を輩出しており、今回はこのはが選ばれた（正確には押しかけた）。

幼いころから憧れだった神依のそばに居られて、毎日が嬉しくて楽しい。神依に対しては特に人なつっこい性格で甘え上手。

大規模な聖霊事変が起こると目覚めて戦う神依の側役。このはを危険な目に遭わせたくない神依の反対を押し切って、ごほうびにもふもふしてもらうことを目標に、今回の関東一円を襲う事変解決に臨む。



国籍	日本
現住所	豊島区池袋 日之出町公園
生年月日	6月18日（ふたご座）
年齢	13歳
身長	142cm
体重	35kg
スリーサイズ	69・52・73
血液型	O型
所属	都立御苑女学園 中等部1年A組
得意科目	体育、昼寝
苦手科目	じっとしている授業
格闘スタイル	小犬丸流忍術
C.V.	吉田 真弓



忍びの技を受け継ぐ
あやかしの末裔

このは

Konoha

「人の世に仇を為す魔を祓う、それこそが私の使命」



魔族が元凶の聖霊事変で家族を失ったことをきっかけに、西欧聖霊庁の戦闘要員となる。普段は少しサバサバとしているが人当たりも良く、一本気な性格のため、やや天然っぽい失敗もまれにする。根が真面目過ぎるために、必要以上に自分に厳しく、精神的に浮き沈みが激しい。

魔族であるクラリーチェと死闘の果てに、それぞれが生き長らえるために「罪と罰」を背負うことを条件に「罰のアルカナ　カシマール」と契約し、不老となってしまう。現在はヴァチカン市国の教会でクラリーチェと一緒に奉仕活動をしつつ、有事の際には西欧聖霊庁から戦闘要員として呼び出される。

日本のあんはんが大好き。また、教会の裏に小さな花壇を作って花を育てるのがマイブーム。

西欧聖霊庁に所属するペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィストの、日本における作戦行動の補佐をするために来日。日本の関東地方を襲う聖霊事変の解決に乗り出す。

国籍	ヴァチカン
現住所	千代田区神田駿河台 アルテダ聖霊堂
生年月日	4月4日（おひつじ座）
年齢	不明
身長	161cm
体重	52kg
スリーサイズ	85・56・86
血液型	A型
所属	西欧聖霊庁対策実行本部 特務1課
得意科目	神学
苦手科目	科学
格闘スタイル	悪魔祓い
武器名	クルクス（Crux）
C.V.	三宅 華也



不老の罰を受けし祓魔師
エルザ・ラ・コンティ
Elsa La Conti

いつも笑顔を絶やさない大らかな性格で、些細な物事に対するこだわりが少なく、基本的に人生を楽しんでいる。

もともと魔界の上流貴族階級の出身にも関わらず、フェルフネロフ公（リリカの父親）の影響で人間界に興味を持ち始めて、自らも人間界に行くようになる。その結果、魔族であることで西欧聖霊庁に目の敵にされ、エルザと死闘の果てに、エルザを生かすためにそれぞれ「罪と罰」を背負うことを条件に「罪のアルカナ　サルヴァーチェ」と契約し、物質体に縛り付けられることになる。

現在はヴァチカン市国の教会でエルザと一緒に奉仕活動をしつつ、種族を超えた友情を育んでいる。普段は隠している悪魔の羽も、戦闘状態になると大きく広げられる。

西欧聖霊庁に所属するペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィストの、日本における作戦行動の補佐をするために来日。日本の関東地方を襲う聖霊事変の解決に乗り出す。



国籍	ヴァチカン
現住所	千代田区神田駿河台 アルテダ聖霊堂
生年月日	5月12日（おひつじ座）
年齢	不明
身長	162cm
体重	53kg
スリーサイズ	87・58・89
血液型	O型（に相当する）
所属	西欧聖霊庁対策実行本部 特務1課
得意科目	悪魔学
苦手科目	人間社会の一般常識
格闘スタイル	本能
C.V.	大原 さやか



「あらあら。おいたが過ぎますと、おしおきしちゃいますわよっ」

人化の罪を負いし魔界公女
クラリーチェ・ディ・ランツァ
Clarice Di Lanza

古来より聖霊に関連する事件を解決してきた一族の末裔 四姉妹で協力して繰り出す退魔の術式は、日本国内では最強と評され、聖霊庁御用達にあずかる

普段は四姉妹（長女・鼓音、次女・舞織、三女・小糸、四女・小唄）で仲睦まじく神宮で神職の手伝いをしているか、関東一円の有事の際には時と場所をほとんど選ばず聖霊庁から呼び出されてしまう

舞織自身は家庭的で母性の塊 遊びたい盛りの双子の妹の世話をいつも焼いている。部活動も限られた日に限られた時間しかできないが、学校での生活をとても大切にしている 誰に対しても物腰柔らかく親切なので、学校でも多くの友人に頼られている。

関東各地に大量に出現した次元の歪みを封じる役目を日本聖霊庁から依頼され、春日一門の名にかけて、事変解決に臨む。



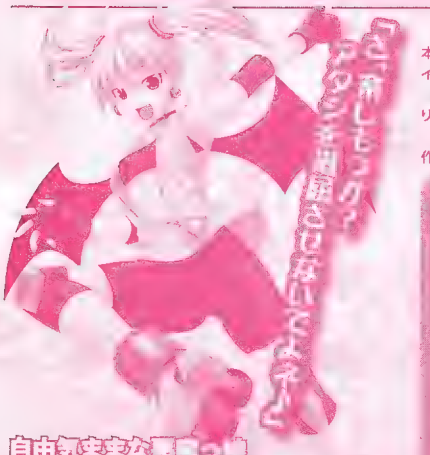
国籍	日本
現住所	渋谷区代々木 春日神宮
生年月日	11月26日（いて座）
年齢	14歳
身長	153cm
体重	45kg
スリーサイズ	88・58・87
血液型	AB型
所属	都立御苑女学園 中等部2年A組 弓道部（月曜日） 茶道部（水曜日）
得意科目	家庭科、日本史、美術
苦手科目	理科
格闘スタイル	春日流退魔法術
C.V.	土谷 麻貴



魔を祓う清廉なる巫女

春日 舞織

Kasuga Maori



自由気ままな悪魔っ娘

リリカ・フェルフネロフ

Lilica Felchenerow

いたずら大好き悪魔っ娘。人間の母と悪魔の父を持つ、ハーフの少女。周囲のことに興味は無く、協調性にはやや欠ける。学校でも浮いた存在だが、本人は気にしてはいない。父親から受け継いだ魔族の血の力で生まれつき魔力は高く、普段は隠しているが、羽や尻尾もある。父親からもらったインラインスケートが大のお気に入りで「ヴィルド」という名前を付け、改造に改造を重ねて今のリリカスペシャルともいえる状態まで自分で作り上げた。

外でも家庭でも基本的にツンとした態度ではいるが（あるいはやる気の無い態度）、実はパパが大好き。ファザコンの自覚はあるが、別に治すつもりは全くない。頼子＆ミケはウマの合う親友。特に頼子は唯一無二の大親友だと思っている。

「関東各地に出現した次元の歪みの解決」を日本聖霊庁から依頼され、それを受けることにした。理由は報酬よりも、暇つぶしという意味合いと、前作で関東を襲う危機を察していながら見て見ぬフリをしたことを、リリカなりに反省しているから。



国籍	日本・ポーランド（二重国籍）
現住所	港区麻布
生年月日	5月9日（おうし座）
年齢	14歳
身長	154cm
体重	42kg
スリーサイズ	79・56・78
血液型	B型
所属	都立御苑女学園 中等部2年A組
得意科目	さぼり
苦手科目	全部
格闘スタイル	独習スケートトリック
武器名	ヴィルド
C.V.	仁後 真耶子

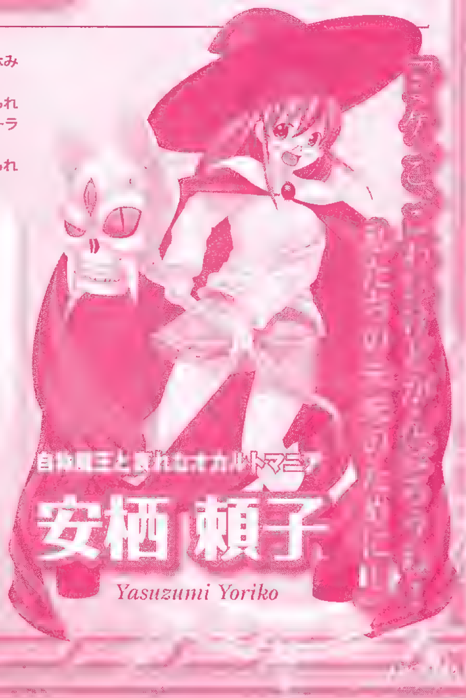
内気な文学少女。猫大好き。オカルトマニアの図書委員。ほとんど使用されていない旧図書館準備室をオカルト研究会（部員無し）として、昼休みや放課後にこっそり占有している。

リリカにそそのかされて悪魔召還を試みたが、中途半端に成功し、本来の力を失った自称魔王の通称ミケを召還してしまい、一心同体の離れられない契約を強制された。それから物質界に興味津々のミケのわがままに振り回される不本意な毎日を過ごしている。ミケの食費（フレンチクルーラー）がかかり過ぎて、お小遣いがすぐに無くなるのが最近の悩み。

トラブルを極力避ける主義の頼子だが、日本聖霊庁から「聖霊庁が保管するマジックアイテム」の中から好きなものをもらえるという条件につられて、聖霊庁に協力する ミケの協力に対する報酬はフレンチクルーラー 1年分



国籍	日本
現住所	杉並区高円寺
生年月日	6月24日（かに座）
年齢	14歳
身長	149cm
体重	44kg
スリーサイズ	84・59・89
血液型	A型
所属	都立御苑女学園 中等部2年A組 図書委員（旧図書館準備室の主）
得意科目	世界史、美術
苦手科目	音楽
格闘スタイル	趣味の魔術とミケの暴力
C.V.	伊月 ゆい



自称魔王と哀れなオカルトマニア

安栖 頼子

Yasuzumi Yoriko

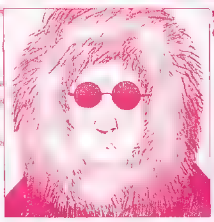
猛者通信 ドス龍

DOS25本目 キャッチエリング インフェルノ

貴様らから徴収した受信料を元手に不祥事を働いているというモーデン軍も、ケツをまくって逃げ出す悪逆ぶりに森の仲間たちも大激怒。普通の熊も北極に住めば毛は白くなるの？　という質問でした。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ
穴埋めイラスト:ケソ

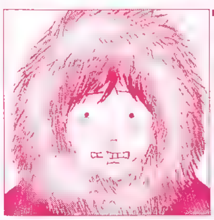
登場人物とか



まさ
春夏秋冬と闘技場にこもり、蟷螂拳がうなりを上げるとか上げないとか。サブプライムローンに関してのコメントはしない予定。



ケソ
佐世保蜂の屋からミルクセーキが消えていたことにぶぜんとしつつも、カレーパンの美味さには同意せざるを得ないガラッパチ。



ブニョ
年末から続く編集部軟禁状態で、身体は風前の灯し火状態。激務の合間に閲覧するわんこHPでなんとか延命している今日このごろ。

EPISODE:01

プライズ鬼将軍のテーマ

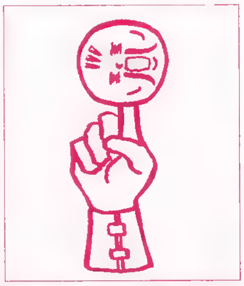
The combat march

まさ　しかし、新年早々俺たちの働きぶりを知っておくかね君。もう一カ月はマトモに睡眠しとらんというか、昼夜を問わずに断続的に鳴り響く電話のおかげで仮眠しかとれてないというか、むしろ睡眠とは呼べずに気絶しかしてない気がするのだがどうか。

ブニョ　いいじゃないですか。この不況下で仕事があるというのはありがたいことです。

ケソ　モノには限度があると思うりゅん！

まさ　左様。この言語道断の激務で、コーディなら50人、カラテカなら100人、スペランコーなら500人死んでおるわいフェフェフェフェ。



問題の北斗ケンダマ（もちろんイメージです）。実物は前号のアルカディア2008年2月号154ページを見れ！

ブニョ　いくら何でも死に過ぎでしょう。まあ、お疲れのようですし、これでも差し上げますから和んでくださいよ。

ケソ　ぬ、ぬんじゃこりゃあ！

ブニョ　『北斗の拳』をモチーフとして作られたケンダマのプライズです。うまく穴に入れるたび、ハート様に致命的な一撃がたたきこまれる仕様となっているんですよ。

ケソ　ひでぇ～。ひでぇよ～。

まさ　実にプッセリとしがらも、プライズとしては完成度の高い逸品さね。お金を出して買ったら何となく敗北感を感じるものの、キャッチャーの景品として入ってるんなら、「何となく取ってみっか！」とノズブレイカーズにならざるを得ないといえるのではなかろうか。

ケソ　求心力バランスが絶妙なところに設定してあるのが、プライズっ品としてうまいこと成立してやがるって感じですか～。

ブニョ　プライズ景品も、最近は単なるキャラクターものだけじゃなくて、手を変え品を変えバラエティ要素が多彩になってきたよね。

まさ　はは～ん、そのフリはあれかね、今回のモセルはプライズについて熱くクールなトークを繰り広げようってな魂胆さな。

ブニョ　……温度具合がよく判らないものの、ネタ的にはそれでいいと思います。

まさ　では、今回はプライズ景品について思うところをドム吐露一ペン。はじめぃ！（擦）

EPISODE:02

「せにょう」で「専用」と変換されるこの事実

It's a wonderful world.

けそ　そーいや、一時期はやった「ザリガニキャッチャー」などはすっかり姿を消しましたね。

ブニョ　景品としての有用度以前に「生き物を獲る」っていう点が、いろいろと物議をかもしていたところもあったからねえ。

まさ　狩猟もホビーとして立派に成立してはいるものの、キャッチャーの場合は手軽に遊べてしまうところが、何とはなしに生物の命を軽んじている感があったのではないかと推測してみるがどうか。

けそ　それに、ザリガニを獲ってもその後の処理が大変だったと思われます。調理法とか。

ブニョ　ザリガニを獲ってペットにした、って人は居たのかなあ。

まさ　そもそも、狩猟とは狩るほうも狩られるほうも命がけの行為さね。

プライズ分類 八卦陣

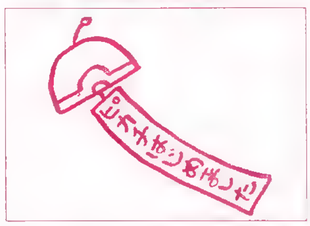
毎月数多く発表されるプライズグッズですが、よく見るとカテゴリー分けできるようなできないような。そんな感じで分けてみた。

キャラクター景品



純粋にキャラクター性を全面に押し出したグッズ。鉄板商品であるフィギュアものから携帯ストラップ、ぬいぐるみなどなど、プライズ景品の主力ともいえるジャンルである。メイニアは「お店じゃ買えない限定品」というギアスをかけられており、見かけたら何が何でも獲らなくてはならないという習性が見られるのもこのカテゴリの特徴だ。ジャンプ原作の東映アニメーション系とガンダム系は2大巨頭ともいえるラインナップの豊富さを誇っているZO。

実用的景品



タオルや帽子などの衣服類、卓上カレンダーやステーショナリーセットなど、日常生活でも使える便利グッズがこのカテゴリ。版権キャラクターをフィーチャーしたグッズも数多いが、使おうと思えば日用品として使い倒せるグッズも多い。実際にゲットした景品で、まさは『Mr.ドリラー』の置時計をかれこれ5年、ケソはピカチュウ風鈴をかれこれ8年使用しているという事実からかんがみても、このカテゴリーの景品の存在価値は高いと思わるる。

それ以外物体



キャラクターグッズでもなく、実用品とも言いがたい。そんな困った属性を有する景品も、世の中には多々出回っているから侮れない。今回の猛者でも紹介している「ミリメシ」などはその最たる例で、今後の動向が気になるカテゴリーでもある。往年の「ザリガニキャッチャー」や「伊勢海老キャッチャー」なども、このカテゴリーに入るような気がしないでもない。ゲーメストのバックナンバーが景品となっていたという、レアな報告もなされている。

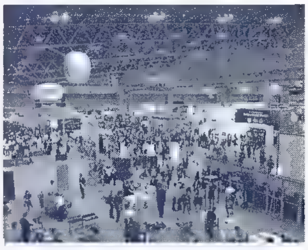
自然界の脅威を子ゼルたちに伝えるためにも、暗幕をかけたケースの中に手を突っ込んで、中に入っている生き物を手づかみにする「ド野生つかみ取り」をやってみるのはどうだろうねスピス！（鼻息）
ブニョ　名前からして敬遠したい気持ちが胸一杯に溢れてきます。
まさ　筐体の中には可愛らしいペットのほかにも、アフリカ象すら一撃で倒す（毒のテンプレ）猛毒を持ったヘビール男爵なぞが入ってるって寸法よ。
ブニョ　リスクでかっ！
まさ　救済策として、隣のキャッチャー筐体には解毒剤が入っておるので、万が一手をガブリとやられた際も幾ばくかは安心さね。
ケソ　何というオリンポス十六闘神……ゴクリ。
ブニョ　生き物系はやっぱり鬼門ですよ。素直にグッズについての話をしてくださいよ。
まさ　THE 諦念DS。

EPISODE：03

FTNはいわゆる不貞寝

Men's Kingdom.

まさ　ふと考えてみたのだが、プライズの景品に「形のないもの」を入れてみるのはどうだろうか。
ブニョ　それって、具体的にどういう景品なんですか？
まさ　たとえば、景品をゲットできたら「リクエストした歌を店長が一曲歌ってくれる権」とか、ネームライツ事業よろしく「ゲーセンの店舗名命名権（1年分）」などを贈呈してみるとかはどうかね。
ブニョ　うーん、マジメに議論するのも馬鹿馬鹿しいレベルだけど、「店長に歌をリクエスト」というのは、ゲーセンの営業規約範囲外の「サービス業」に当てはまってしまうので、実現するのは難しそうな気がするよ。
ケソ　ゲーセン店舗命名権は、名前を変えるたびに役所に名前変更を提出せねばならんのでしょうかね。
まさ　タウンページの名前も変えねばならんよ。
ケソ　サブタイトルを付けさせてもらう権ならいいんじゃないですかね。「ゲームセンター憩～のび太の宇宙開拓史～」、「ゲームセンター憩～直撃地獄拳～」とか。
ブニョ　間違い無く店舗の売り上げが落ちるということだけは確かなような気がします。
まさ　では、「今後20年の住民税を払ってくれる権」とか、「景品を取った人のいい噂を流してくれる権」とかはあったらうれしいよな。
ブニョ　プライズの景品に、思いっ切り人生を左右されているじゃないですか！
ケソ　ボキは「締め切り延ばしてくれる権」とか、「イベントを進めずにRPGのキャラのレベルだけ上げてくれる権」とかが欲しいです。
ブニョ　どんだけダメ人間なんだ、ときつく問いたい。



各種のショーにおいても、キャッチェルコーナーは小ゼルを中心に人気を集めておる。

まさ　さういえば、我が温めていた新機軸キャッチェルマシーン案があるのだが、ここで世紀の大発表をブチかましていいかね君ら。
ケソ　存分に。
まさ　バンナムが発売しているプライズマシンの『スイーツランド』は存じておるだろうか。
ブニョ　お菓子系プライズマシンの代表だね。それがどうかしたの？
まさ　『スイラン』は円形に周回しているお菓子をシャベルですくって遊ぶではないか。これをちょいと改造してだな、中に水を湛えて、冷やしソーメンを流してはみてはどうかねとここに提案したい。
ブニョ　それって、ゲーセンでも流しそうめんを楽しめるとかいうコンセプトなわけ？
まさ　日本古来の伝統的な食と、日本が誇るハイテクの融合……これぞ21世紀のグローバルスタンダードとうなずかざるを得ない説。
ブニョ　うなずきません。というか、ソーメンを1時間流し続けただけで、もう伸びきってグダグダになってしまうと思いますよ。
ケソ　ソーメンじゃなくて寿司を回す、という案も衛生管理上の問題でダメっていうことかい⁉
ブニョ　回転寿司に行ってください。

EPISODE：04

戦い終わって～神々の黄昏～

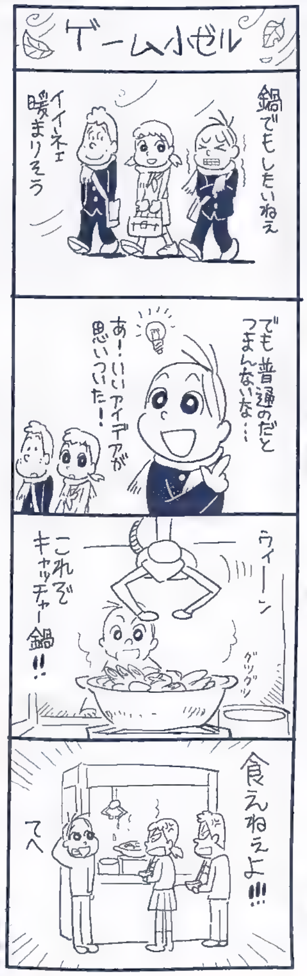
Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　そうだ。プライズの変り種といえば、こんなものが編集部に来てたよ。
まさ　ムス、何だねこの物々しい食べ物は。
ブニョ　ミニタリーフード、いわゆるミリメシ。正式名称はコンバット・レーションだったかな。本来、軍隊の方々しか手に入らない食べ物が、景品になったんだ。
ケソ　何かも～、何でもありになってきたなこの業界。
ブニョ　保存が効くから、プライズ景品にももってこいなんだろうね。
ケソ　何だか、食べると体力ゲージが回復しそうな感じですな。
まさ　どれ、ちょいと試食でも……。ジュルリ。
ブニョ　これはプライズページの撮影に回さなくちゃいけないから食べちゃダメだよ。



全国のアミューズメント施設にも出回っているミリメシ。そのお味とは……。

まさ　ほむ。それは残念さな。
ブニョ　そうだ。次回の猛者では、ミリメシの試食大会も兼ねて、発売元のセガに開発者インタビューにでも行ってみる？
ケソ　は、はわわわわ！『FMJ』のハートマン軍曹みたいな人が出てきて「貴様らはそびえたつクソだ！」などと言われて、我輩たちのケツを蹴り上げられたらどうするんですかチミィ！
ブニョ　いや、だらけきった二人に喝を入れてもらうためにも、ぜひ行きましょう。
ケソ　ひ、ひいいいいいっ。
まさ　ミリメシが発売に至った経緯など、こってりと聞き出してみるかはいパーン！（早口かつヴァンダミングアクションする勢いで）
ケソ　こ、コイツはえらいことになりましたё……。　（続く）



お知らせ

知るかね、キミ！　この猛者通信で似顔絵イラストと上の4コマ漫画を描いている天野 シロ先生であるが、このほどアーケードゲームにイラストを提供しているのである。今月号の巻頭に掲載されているスクウェア・エニックスの『ロード オブ ヴァーミリオン』がそれである。天野先生ファンであれば、先生のカードだけでも手に入れてほしいっぺれー。ちなみに「インキュバス」っちゅうキャラクターを描いてますYO。

猛者っ子通信

ジ☆ダップセにやってほしい企画や、やらせたい闇ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍 係
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

Video Game Music Laboratory

SPECIAL INTERVIEW

『ギルティギア』サウンドfeaturing　石渡太輔・鈴木高雄

ふたたびゼロから生まれた楽曲 シンフォニックへの挑戦

猿渡　**じゃあさっそくですけど、特に興味がある新機軸のシンフォニックサウンドについてお聞きします。『ギルティ』といえば、メタル系のバンドサウンドという印象が強いんですが……。**

石渡　『GG2』ではゲームの性質上、新たにドラマパートが入りまして、そこでヘッドバンキングする曲を流すわけにもいかないかな、と（笑）。

猿渡　**自分が一番ビックリしたのは、全曲石渡さんが作ったという点ですが、そのきっかけは？**

石渡　きっかけは特にないです。僕の方からデモ曲を持ってきた、という感じです（笑）。

猿渡　**デモ曲を作っていたその時点で、石渡さんの方では全曲やるつもりだったんですか？**

石渡　僕自身は最初から、やれるんだったら全曲やらないともったいない、と思っていました。

鈴木　打ち合わせで曲はどうするのか聞いたら「やりますよ」と言い出したので、「あ、そう」と（笑）。

猿渡　**え、「あ、そう」でいいんですか⁉（笑）石渡さんも、シンフォニックに関しては作曲法なども知らなかったと思うんですが……。**

鈴木　たしかに完成に向けて何をどうすればいいのかと悩みましたけど、やはり石渡君が作るのが『ギルティ』、というのが正解と思ったので。

猿渡　**それは確かに！　それで、シンフォニックについてはやっぱり勉強もしたんですよね？**

石渡　そうですね、本などで調べていました。

猿渡　**そこは相変わらずの独学なんですね（笑）。**

石渡　技法を勉強したわけじゃないんですけど、音の響きや鳴らし方を勉強した感じです。

猿渡　**ちょっと失礼な話ですけど、石渡さんといえば楽譜を読めないまま曲作りを始めた最初があるので、また今回も相当手探りだったのでは？**

石渡　やっと曲の作り方が分かってきた、というのもおこがましいんですけど、今回はある程度の知識はある状態でしたからね。

鈴木　その知識の中身については、僕の方では聞いたことはなくて（笑）。でも出来上がってきた曲を聞かせてもらう限りでは、最初のデモ曲の段階ですでに「やるじゃん？」といった感想でした。



本対談は1月上旬、エンターブレインすぐ側にあるバーベキューリブ・レストラン「トニーローマ」三番町店にて、ビールとリブステーキを片手に進められた。何度も面識があり、80年代ロック&メタルの魂を共有する三人……当然ながら秘話も遠慮なく飛び交う、実にヘヴィな場となった。

新章になっても手法は不変？ 石渡サウンドの制作過程

猿渡　**今回はシンフォニック曲については打ち込みで作られているわけですが、結構ムチャなこともしていたりしましたか？　オーケストラでこんな音出せるはずがない、とか（笑）。**

石渡　ヴァイオリンではここまでの高音は出せない、とかはありましたね（笑）。オーケストラというよりシンセサイザーですか？　という感じで。

あと、僕の音楽環境だと同時発音数の問題などもあって、音が薄っぺらになりがちなんですよ。それで音をセンターに寄せるクセがあるんです。

猿渡　**お、それは初耳ですね。**

石渡　実際のオーケストラは第一、第二とか細かく分かれているので、アレンジャーさんが仕上げた曲はしっかり別れた編成になっているんです。それをこちらで聞くと、変にスカスカで……。

鈴木　彼はマイ環境で聞きたがるんですよ（笑）。マイヘッドホンを何種類も持ってたりしまして。

猿渡　**何種類も⁉**

鈴木　それでTD（トラックダウン）の時には、もうそのヘッドホンとか持ってきて！　と頼みまして、普通のスピーカーとマイヘッドホン、CD規約と自分の環境、と交互に何度も聞いてもらいました。厳しい石渡チェックです（笑）。

猿渡　**結構こだわるんですねぇ！**

石渡　……ちょっとウザいかな、とは自分でも思いましたけど（笑）。

鈴木　あと収録の際に、スタジオ内の現場処理で完成した曲もありましたね。レイヴンの曲（「Worthless as the Sun Above Clouds」）のデスボイスとか。

石渡　ネイティヴの英語が喋れるスタッフがいたんで、試しにやってもらったんですよね。

猿渡　**デスボイス係はアークの方なんですか？**

石渡　キャラデザイナーです。うち特有の企業らしからぬ同人のノリで、うまくいった例ですね（笑）。

VGM LAB EXTRA

石渡氏が『ギルティ』制作に関わり始めた10年前は、まだ日本と海外のバンドの「音」が明らかに違った時代。氏が当時傾倒していたギターサウンドは、メロデスやスラッシュメタルなど、日本ではなじみの無い超低音だったとのこと。当初その音の出し方が分からず、「どうしてジャギジャギにならないんだ！」と苦悶したのが氏のサウンドの始まりのようだ（笑）。

根底はやはりROCK
2枚のアルバムが示す二つの世界

猿渡　そうして完成したシンフォニックサウンドですけど、実際聞いてすごいなぁと思ったんですよ。ハリウッド映画的というか、すごく壮大ですよね。

石渡　ハリウッド的な表現というのは、海外のゲームではかなり使われているんです。それだけでは嫌だなと、1曲ごとにメロディアスなもの、耳に残るリフ（主題）を作ろうと思ったんです。

　ただ面白かったのは、それらをアレンジャーさんに渡すと、「ロック畑の人の曲ですね」と返ってきたんです。曲作りをリフ中心に考えるのがロック的で、オーケストラ的ではないんでしょうね。

猿渡　アレンジャーに伝える曲の元となるシーン・イメージは、先に出来上がっていたんですか？

鈴木　声優さんの収録の際に「ストーリーモードは声優さん全員で一斉に録りたい」という石渡君の希望が叶いまして、その際にストーリーの順々に収録していくのを見てますから、それで僕の方ではストーリーは頭に入っていました。

　ちなみにロックの方はキャラクターのイメージがイラストで分かりますし、何度目かのアレンジャーの方にお願いしたので、もういつもの「ジャギジャギギター」だな、とすぐ伝わりました（笑）。

猿渡　まだ「ジャギジャギ」ですか！　もう少し、分かってきたなりの言葉はないんですか!?（笑）

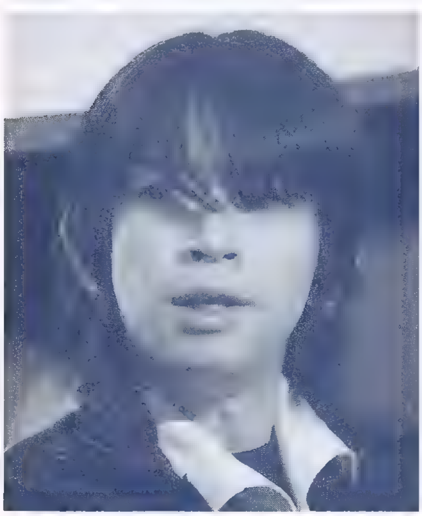
鈴木　ないですね！（笑）

猿渡　と、曲の話になったところでCDの話に振っちゃいますけど、一つの3枚組セットにせず、二つのアルバムに分けたのには何か意図が？

鈴木　いろいろと考えたんですけれど、やはり今までの『ギルティ』サウンドと、初めて挑戦したシンフォニックサウンド、それらの継承と挑戦の部分を改めて分けて聞いてほしい、と思ったんです。

　ちなみに2枚目のジャケットイラストは、来た時に相当ビックリしたんですけど（笑）。

石渡　本当なら下の方に星印を入れたり、過激なスコーピオンズ風にしたかったんですけどね（笑）。（※編注：現在のCDでは大半が差し替え済み）





新音楽、新シリーズへ繋がる
『GG2』から始まる進化

猿渡　今回のアルバムでは二つに分けた以外に、何か試みはなさっているんですか？

石渡　ゲーム未使用の曲も、シンフォニックの方で1曲入っています。表記していませんが（笑）。

猿渡　それじゃプレイヤーが「この曲何!?　まだ隠しステージが？」とか思うのでは!?

鈴木　そうならないように、ここで初発表ですね（笑）。「Walk」という最後の曲は、未使用曲です。

猿渡　衝撃の事実が（笑）。では、今になって全作曲を振り返ると、どんな感想をお持ちですか？

石渡　今回はちょっと辛かったですね（笑）。同時にゲーム制作も進めて、いろいろな心労の中で作っていた曲でしたから。

猿渡　制作に5年間とのことで……長いですよね。

石渡　『ストⅡ』への憧れを自分たちの形で表現できれば、と『ギルティ』を作ってきたわけですけれど、ある程度は達成できたと思うんです。それなら次は自分たちが『ストⅡ』のように他人に影響を与えるゲームを作ろう、と考えたので、完全にゼロからのスタートですしね（笑）。

猿渡　そして、アルカディアとしてはやはりアーケードでの今後の展開が気になるわけですが……。

石渡　この対談が載る号で、『ブレイブルー』が紹介されるんですよね。こちらのサウンドも新作ということで、かなり毛色の違う曲になっています。

　シンフォニックで得たものも、生かせていると思います。シンフォニックメタルや歌謡曲的なノリなど、新たなアプローチも試みました。

猿渡　お、早速新境地のお披露目ですか！

石渡　ちなみに2月のAOUショーで稼働する『ブレイブルー』には、使用可能キャラクターの音楽4曲とオープニングなどの曲が入ります。

鈴木　製品版はさらにブラッシュアップするので、この状態で聞けるのはここだけかもですが（笑）。

猿渡　そりゃ激レアじゃないですか！（笑）楽しみな情報も聞けたところで、今日はこれぐらいということで。本日はありがとうございました。

（2008年1月11日収録　敬称略）



PROFILE

石渡　太輔
Daiske Ishiwatari
アークシステムワークス株式会社
『ギルティギア』チーフデザイナー

鈴木　高雄
Takao Suzuki
有限会社スタージャムコーポレーション
代表取締役

商品概要
●タイトル：
「ギルティギア 2 オーヴァチュアオリジナルサウンドトラック Vol.1」
「ギルティギア 2 オーヴァチュアオリジナルサウンドトラック Vol.2」
●価格：
Vol.1：価格:3,360（税込）
Vol.2：価格:2,940（税込）
●発売日：
好評発売中
●発売元：
株式会社ティームエンタテインメント
http://www.team-e.co.jp/



ギルティギアサウンド座談会完全版をアルカディアモバイルにて配信中です。まだまだ聞き足りないという方はぜひチェックしてください。

PRESENT

ティームエンタテインメント様より「ギルティギア2　オーヴァチュアオリジナルサウンドトラックVol.2」を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は97ページの読者プレゼントをご覧ください。

VGM LAB EXTRA　実に4時間におよぶ今回のロック・トークだったが、その後半の内容はあまりに濃すぎて収録不可能に（笑）。若者の間ではJ-HIP HOPが全盛の現代日本だが、メタル世代の心意気はまだまだ健在のようだ。反骨のロックに興味がわいたという方は、まず身近なところから、お三方も注目する日本の「サンボマスター」や「エレファントカシマシ」のロックを聞いてみてほしい。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

Feb. 2008

まだまだ外の寒い時期が続くが、そんな寒さに負けていたら、いざという大会で勝つこともできないぞ！ 健康には気をつけつつ、いろいろなイベントに足を運ぼう！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道

★スガイディノス帯広

帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

2/2	19:30	クイズマジックアカデミーⅣ 大会 ◆当日発表
2/3	19:30	WCCF 大会 ◆参加費300円
2/9	21:00	VF5 公式大会
2/10	12:00	華舞記 ◆DDRイベント。受付10:00より
2/16	19:30	クエストオブD 大会
2/17	19:30	三国志3 大会 参加費500円
2/23	19:30	鉄拳6 大会
2/24	19:30	WCCF 大会 参加費300円

★スガイコトニ

札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

2/23	13:00	ポップンミュージック15店内対戦大会

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店

名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

2/10	26:00	戦場の絆 大会
2/23	26:00	戦場の絆 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★サム・ワン

柴田郡村田町大字沼辺牡丹山42-1 ☎0224-52-1868
http://157.109.231.17/php/loc_web/test/sam_1.html

2/11	19:00	VF5 公式大会

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

2/2	20:00	第3回鉄拳6 大会 ◆参加費100円
2/8	19:00	GGXX Λ CORE 対戦会 ◆参加費300円。19:00から閉店までフリープレイ
2/9	21:00	VF5 VerC 公式大会 ◆参加費100円
2/10	未定	KOF 大会(TIG) ◆当日参加は出来ません
2/16	19:00	2D格闘ゲーム 対戦会 ◆参加費300円。店内の2D格闘ゲーム全てフリープレイ
2/22	19:00	GGXX Λ CORE 対戦会 ◆参加費300円。19:00閉店までフリープレイ
2/24	15:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆参加費100円

★プレビジョイカム石岡店

石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

2/2	15:00	MBAC 第2回茨城チャンピオンズカップ予選 ◆闘劇ルール採用
2/16	11:00	GGXX Λ CORE 第2回茨城チャンピオンズカップ予選 ◆受付は10時から。2on2形式
2/16	14:00	GGXX Λ CORE 第2回茨城チャンピオンズカップ決勝大会 ◆出場権を獲得したチームのみ参加。

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店

土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

8・9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。
2/3	16:00	GGXX Λ CORE 大会 ◆定員32名
2/9	16:00	beat maniaⅡDX 大会 ◆定員16名
2/10	16:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会 ◆定員32名
2/17	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員32名
2/24	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて

群馬県

★ルパン122

邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

2/10	15:00	GGXX ΛCORE 大会 ◆A・B２つのリーグで総当たり戦を行い、上位各２名によりトーナメント戦を行う
2/24	15:00	鉄拳6 大会

埼玉県

★埼玉POPY

さいたま市岩槻区城町1-7-43 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

2/3	18:00	第23回P-CUP by 3rd ◆SFⅢ3rdの3on3。参加費100円
2/9	22:00	第54回プレ軍総杯 ◆鉄拳6の3on3。参加費100円
2/10	15:00	月間王座決定戦 ◆KOF98・KOF02の3on3。参加費100円
2/16	21:00	プレAKIRA杯 ◆スーパーストⅡ。参加費100円
2/23	22:00	第55回プレ軍総杯 ◆鉄拳6の3on3。参加費100円
2/24	17:00	KOF月間王座争奪戦～98～ ◆参加費100円

★アミューズメントF-1深谷店

深谷市西島町3-9-1 ☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

2/10	15:00	ドラムマニア 大会 ◆4曲のトータルスコア争い
2/17	15:00	GGXX Λ CORE ランダム 2on2 大会
2/24	15:00	第2回鉄拳 6大会

※どの大会も参加費無料

★秩父矢尾ゲーム　プレイランド

秩父市上町1-5-9 秩父矢尾百貨店4F ☎0494-24-7752
http://blog.livedoor.jp/chichibu_ten/

2/10	11:00	秩父太鼓10スコア認定大会 ◆コース・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与
2/24	11:00	秩父ポップン15 スコア認定大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与

※どの大会も参加費無料

千葉県

★ゲームチャリオット五井店

市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

2/2	19:00	SFⅢ3rdシングルトーナメントバトル
2/9	15:00	GGXX Λ COREシングルトーナメントバトル
2/10	19:00	VF5 公式ポイント 大会
2/24	18:00	MBACVer.B2 プレイヤー主催大会 ◆第1部シングル戦。第2部ランダム2on2

※備考：エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオットＨＰ「http://www.gamechariot.com/」をご覧下さい。

★メッセ102四街道

四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F ☎043-424-6070
http://messe102.com/

2/1	終日	MBACVer.B2 フリープレイ
2/2	終日	アルカナハートFULL フリープレイ
2/3	終日	SFⅢ3rd&ハイパーストⅡフリープレイ
2/8	19:00	GGXX Λ CORE トーナメント大会 ◆参加費100円。終日フリープレイも開催
2/9	終日	MBACVer.B2&アルカナハートFULL フリープレイ
2/15	終日	鉄拳6 フリープレイ
2/17	15:00	SFⅢ3rd トーナメント大会 ◆参加費100円。SFⅢ3rd&ハイパースト2終日フリープレイも開催
2/22	終日	GGXX Λ CORE フリープレイ
2/23	17:00	GGXX Λ CORE トーナメント大会 ◆参加費100円

★ゲームセンターラッキー千葉店

千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

月～金	終日	ポップンミュージック15 フリープレイ ◆300円で1台を1時間貸し切り
週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円　詳細は店頭かHPで
2/3	16:00	第3回ラッキー杯 鉄拳6 大会

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子

八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

2/2	15:00	ランバト5戦3回目 MBACVer.B2 3on3 大会
2/3	15:00	第12回SFⅢ3rd 3on3 大会
2/10	15:00	第1回ウィニングイレブン 大会
2/11	17:30	第32回GGXX Λ CORE シングル 大会
2/16	15:00	第2回鉄拳6 2on2 大会
2/17	15:00	ランバト5戦4回目 MBACVer.B2 2on2 大会
2/23	20:30	第2回VF5 大会
2/24	15:00	第33回GGXX Λ CORE 2on2 大会
3/1	15:00	ランバト5戦5回目 MBACVer.B2 2on2 大会
3/2	15:00	第13回SFⅢ3rd 3on3 大会

※参加費1人50円　鉄拳6・VF5は100円

★池袋ギーゴ

豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

2/3	18:30	VF5 店舗公式大会 ◆18才以上。定員64名
2/7	18:30	GGXX Λ COREランバト ◆18才以上
2/10	14:30	パワースマッシュ 3 シングル 大会 ◆カード必須
2/14	18:30	GGXX Λ CORE ランバト ◆18才以上
2/20	18:30	MBACVer.B2 3on3 大会 ◆18才以上
2/21	18:30	GGXX Λ COREランバト ◆18才以上
2/24	18:30	鉄拳6 シングル 大会 ◆18才以上
2/27	18:30	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆18才以上
2/28	18:30	GGXX Λ COREランバト ◆18才以上

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～5F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

2/3	15:00	鉄拳6 2on2 大会 ◆同キャラ禁止。ＩＣカード使用不可。
2/10	15:00	MBACVer.B2 2on2 大会 ◆闘劇'07ルールで開催。
2/17	15:00	マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会
2/24	15:00	機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダム 4on4 大会 ◆入荷が間に合わない場合はSEED DESTINY 4on4 大会。
2/24	15:15	GGXX Λ CORE 大会 ◆参加料100円

★ムー大陸 立川店

立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295

2/1	18:00	GGXX Λ CORE フリープレイ
2/9	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 フリープレイ
2/15	18:00	鉄拳6 フリープレイ
2/22	18:00	ガンダムSEED DESTINY フリープレイ
2/29	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 フリープレイ

★ゲーム イン サクラ

豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252

毎週日曜	13:00～18:00	SF3rd フリープレイ対戦会 ◆参加費100円/1時間 詳細はhttp://www.game-sakura.com/

★ゲーム ニュートン

板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

2/3	17:00	鉄拳6 大会
2/9	20:00	SFⅢ3rd ランバト
2/17	17:00	SCN SCⅢAE ランバト
2/23	20:00	SFⅢ3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店

板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

2/2	20:00	KOF'98 大会
2/3	17:00	SCⅢAE SCN ランバト
2/9	20:00	スーパーストⅡ ランバト
2/10	17:00	アルカナハートFULL2on2大会
2/16	19:00	VF5 第7回大山祭3on3 ◆チームは当日ランダム抽選
2/17	17:00	北斗の拳 大会
2/24	17:00	GGXX Λ CORE 大会

★Boo-BossBoss 吉祥寺店

東京都武蔵野市吉祥寺本町1-24-5吉祥寺ライトビル1F ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

2/17	18:00	鉄拳6 大会
2/24	17:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会

★G-PORTラスベガス
新宿区歌舞伎町1-21-7 地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

2/2	19:00	第7回ハイパーストII 大会
2/3	16:00	第5回VF5公式 大会 ◆ICカード必須
2/8	20:00	第5回鉄拳6 2on2 ランバト
2/9	17:00	第6回KOF2002 大会
2/10	15:00	第3回KOF11 大会
2/11	15:00	第2回KOF'98 大会
2/16	17:00	第7回GGXX ∧ CORE 大会
2/17	16:00	第3回マーブルvsカプコン2 大会
2/22	20:00	第6回鉄拳6 ランバト

※詳細は【http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/】

神奈川県

★GAME ZETTON
海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton/

2/2、9、16、23	未定	ZETTONスーパーカップ (WCCF) ◆U-5。引退カード不可。選手16枚登録必須。参加費1,000円

※優勝&準優勝&3位チームは24日のZETTONチャンピオンズリーグへ参加可能

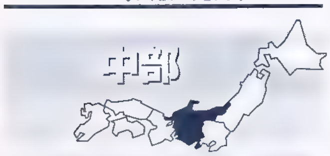
2/2、9、16、23日	未定	ZETTONペナントレース (BBH3) ◆参加費1,000円

※優勝&準優勝チームは24日のZETTONクライマックスシリーズへ参加可能

2/3	終日	ZETTON報酬ランキングバトル (QOD4) ◆参加費1,000円
2/10	未定	GGXX ∧ CORE 大会
2/11	未定	鉄拳6 大会
2/17	未定	クイズマジックアカデミーIV 大会
2/24	未定	ZETTON/闇チャンピオンシップ (WCCF) ◆参加費1,000円。定員16名
2/24	未定	ZETTONクライマックスシリーズ(BBH3) ◆参加費1,000円。定員8名

★クラブセガ港北
横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO3F ☎045-591-8923
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kohoku.html

2/2・16	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆2人1組でのトーナメント方式
2/9・23	19:00	パワースマッシュ 3 シングルトーナメント ◆タイブレイクあり
2/9	16:00	アヴァロンの鍵弐 魔導競技会 ◆特殊レギュレーションによる魔導競技会モードでの大会
2/17	16:00	WCCFEC05-06 店舗大会 ◆レギュレーションU-5
2/24	16:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆レギュレーションフリー



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

2/11	19:00	第20回ガンダムSEED DESTINY 連ザ2 2on2 大会
2/10	17:30	第3回鉄拳6 大会
2/16	19:00	定期大会第25回 MBACVer.B2 大会
2/17	17:30	第12回VF5 公式大会inテクノポリス ◆定員64名

※ 参加費100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=azpress

2/1	21:00	鉄拳6 ランバト
2/2	20:00	ストIIX 大会
2/9	20:00	ビートマニアIIDX 大会
2/16	20:00	鉄拳6 ハリソン杯
2/22	21:00	鉄拳6 ランバト
2/23	21:00	VF5 公式大会



滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717

2/3	17:00	VF5 公式大会 ◆参加費:100円
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費:1000円

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付は行っておりません。

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

2/2	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/9	14:00	MBACVer.B 大会
2/16	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/23	14:00	MBACVer.B
毎週曜	終日	頭文字D ver.4 ◆100円/2クレ設定

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

2/24	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

2/3	12:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
2/10	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
2/17	15:00	クイズマジックアカデミーIV 大会
2/22	22:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
2/24	15:00	MBACVer.B 大会
2/29	25:00	鉄拳6 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

2/3	17:00	MBACVer.B 大会
2/10	17:00	GGXX ∧ CORE 大会
2/17	17:00	MBACVer.B 大会
2/24	17:00	鉄拳6 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

2/2	12:00	クイズマジックアカデミーIV 大会 ◆受付締切11:30厳守
2/7	19:00	GGXX 第139回関西ランバト
2/10	13:00	スーパーストIIX 3on3 大会「烈火杯」
2/10	16:00	ハイパーストII T･S･XS 限定大会
2/16	17:00	SFIII3rd第27回関西 ランバト 2on2
2/17	15:00	ZERO3 第80回関西 ランバト 2on2
2/21	19:00	GGXX第140回関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

2/10	19:00	頭文字Dver.4 大会
2/11	20:00	VF5 公式大会
2/22	24:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週土曜	24:00	WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧下さい。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

2/3	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
2/10	16:00	湾岸ミッドナイト3 大会
2/20	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。定員32名
2/24	18:00	鉄拳6 大会

※変更になる場合もございますので、店舗にて御確認下さい。

★ゲームセンター茨木VIP
茨木市双葉町3-2 双葉ビル1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

2/3	15:00	MBACVer.B2 大会
2/9	終日	月華2対戦会【2クレ】
2/10	15:00	カプエス2 大会
2/17	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
2/24	15:00	V.セイヴァー 大会
2/24	終日	V.セイヴァー 対戦会【2クレ】

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

2/2	16:00	VF5 公式大会
2/3	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
2/6	20:00	三国志大戦3 店内大会
2/10	18:00	MBACVer.B 大会
2/13	20:00	BBH 店内大会
2/17	18:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
2/20	20:00	三国志大戦3 店内大会
2/24	20:00	鉄拳6 大会
2/27	20:00	BBH店内 大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

2/3	16:00	第52回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
2/9	12:00	第5回IKUSA外伝 初日3on3
2/10	12:00	第5回IKUSA外伝 二日目5on5
2/17	16:00	第53回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
2/23	17:00	第3回鉄拳6 大会
2/23	19:00	SCN SCIIIAE ランバト
2/24	16:00	第13回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
毎週月曜	18:00～23:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 定額フリープレイ 対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

2/3	17:00	MBACver.B 大会
2/10	17:00	ガンダムカードビルダー 0083 大会 ◆参加費300円。定員16名。
2/17	17:00	鉄拳6 大会
2/24	17:00	GGXX ∧ CORE 大会

★GAME DINO枚方店
大阪府枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

2/10	19:00	KOF11 2on2 大会 ◆参加者少数の場合はシングルへ変更
2/11	19:00	鉄拳6 2on2 大会 ◆参加者少数の場合はシングルへ変更。参加費100円
2/24	19:00	北斗の拳 シングルトーナメント大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO 3on3 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

2/1	18:00	鉄拳6 大会
2/2	18:00	三国志大戦3 大会
2/8	18:00	MBACVer.B 大会
2/9	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/15	18:00	鉄拳6 大会
2/16	18:00	三国志大戦3 大会
2/22	18:00	パワースマッシュ 3 大会
2/23	18:00	VF5 公式大会
2/29	18:00	鉄拳6 大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

2/10	14:30	KOF'98 大会 ◆定員32名
2/24	14:30	スーパーストIIX 大会 ◆定員32名

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

2/23	19:00	鉄拳6 大会

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

2/2	19:00	バーチャロンオラタン5.66 大会
2/3	15:00	侍魂天下一剣客伝 大会(仮)
2/10	16:00	VF5 公式大会【FIGHT14】 ◆参加費100円
2/10	15:00	餓狼MARKOFTHEWOLVES 大会【BEATBY2】
2/17	15:00	侍魂天下一剣客伝 大会(仮)
2/24	18:00	MBACVer.B2 2on2 大会 ◆参加費100円
毎週土曜	18:00	GGXX ∧ CORE ランバト【第7期ACCENTCORE】 ◆参加費100円

※日程変更の場合もございますので、参加前には当店HPをご参照下さいませ。

Event Pick Up !

ソウルキャリバーIIIAE全国大会開催！

2月9日から10日にKO-HATSU(コーハツ)にて「第5回IKUSA外伝」が開催されるぞ！ 1日目は3on3、2日目は5on5と大人数の対戦となりそうだ。開始時間は両日12時、一人100円(一日)の1ドリンク付き。当日エントリーはできないので必ずSCN及びコーハツWEBサイトよりエントリーをしておこう。

Event Pick Up!

第3回ラッキー杯開催！

今回で3度目となるラッキー杯は、鉄拳6を開催タイトルにラッキーの4店舗で開催されるぞ。当日受付にてエントリーが可能なので開催日をお忘れなく！
大会受付時間:当日15時30分　開催時刻は16時から
対戦形式:シングル戦トーナメント(全キャラ使用可能)
開催日:【2月3日 千葉店予選】、【2月10日 八千代店予選】、【2月17日 西千葉店予選】、【2月24日 中央店予選+決勝】

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

2/2	19:00	頭文字Dver.4 大会
2/3	19:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
2/9	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
2/10	15:00	湾岸MN3 大会
2/16	19:00	MBACVer.B 大会
2/17	19:00	ガンダム0083カードビルダー 大会
2/23	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
2/24	15:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4 ◆100円 2クレ設定



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

2/2	20:00	頭文字Dver.4 大会
2/9	20:00	クイズマジックアカデミーⅣ 大会
2/10	20:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
2/11	20:00	鉄拳6 大会
2/16	20:30	VF5 公式大会
2/23	20:00	三国志大戦3 大会

島根県

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

2/2	18:30	アルカナハート トーナメント 大会
2/2	20:00	MBACVer.B2 トーナメント 大会
2/8	20:00	KOF98 トーナメント 大会
2/9	19:00	GGXX ∧ CORE トーナメント 大会
2/10	19:00	ガンダムSEED DESTINY トーナメント 大会
2/17	19:00	三国志大戦3 トーナメント 大会
2/23	20:00	VF5 公式大会
2/24	19:00	鉄拳6 トーナメント 大会

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520　☎0852-72-2550
http://www2u.biglobe.ne.jp/~jsjx/imadeya/

毎週金曜	終日	鉄拳6 対戦会 ◆100円2プレイ
毎週金曜	終日	SCⅢAE 対戦会 ◆100円2プレイ

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

2/16	20:00	VF5公式大会 ◆定員64名。受付は19:30
2/24	16:00	鉄拳6 大会

広島県

★広島ギーゴ
広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル　☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

2/10	14:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
2/17	15:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。参加費100円
2/24	15:00	鉄拳6 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円

山口県

★ハイテクセガJR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内　☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

2/3	16:00	MBACVer.B2 大会 ◆参加費100円
2/10	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費100円。射撃のみ+使用機体ランダム
2/11	16:00	鉄拳6 店舗大会 ◆参加費100円
2/17	16:00	GGXX∧CORE 大会 ◆参加費100円
2/24	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費100円。格闘のみ+使用機体ランダム

愛媛県

★ハイテクセガ新居浜
新居浜市徳常町6-8　0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

2/2	18:00	アルカナハートFULL!! 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
2/3	18:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆カード排出なし。定員32名。参加費100円
2/9	18:00	GGXX ∧ CORE 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
2/10	18:00	MBACVer.B店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
2/11	18:00	WCCF 店舗大会 ◆カード排出なし。定員32名。参加費100円
2/16	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
2/23	18:00	MBACVer.B 2on2 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
2/24	18:00	GGXX ∧ CORE 2on2 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円

高知県

戦～ikusa～
土佐市高岡町甲433番1TSUTAYA高岡店内　☎088-854-1930

2/3	19:00	鉄拳6 大会
2/10	19:00	V.セイヴァー 大会
2/17	19:00	SFⅢ 3rd 大会 ◆旧基板
2/24	19:00	マジックアカデミーⅣ店内対戦 大会



福岡県

★TAC 北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11-1F　☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

2/2	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会 ◆OPAランバト ボーナスステージです。
2/9	19:00	SCⅢAE 大会
2/10	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会 ◆◆試合ごとに機体、MAPランダム
2/16	19:00	MBACVer.B2 2on2 大会

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F　☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

2/3	13:00	ガンダムSEED DESTINY 九州大会ファイナル 6on6 ◆先鋒・中堅・大将を各2人ずつ
2/24	19:00	第10回VF5 公式大会

★G-COM和白店
福岡市東区和白3-27-69　☎092-608-5881

2/3	17:30	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
2/10	15:30	三国志対戦 大会 ◆参加費300円
2/17	17:30	ハイパーストⅡ 大会 ◆参加費100円

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15　☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

2/2	19:00	VF5トーナメント 大会
2/10	19:00	GGXX ∧ CORE トーナメント 大会
2/11	14:00	ガンダムSEED DESTINY トーナメント 大会
2/17	14:00	アヴァロントーナメント 大会
2/23	19:00	MBACVer.B2トーナメント 大会

イベント情報を掲載してみませんか？

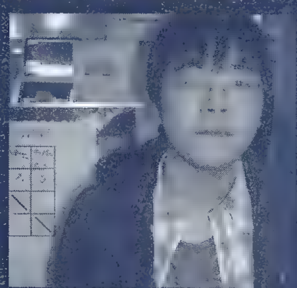
当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

今月は、ハイテクランドセガアビオンで開催された二つのゲームイベントをピックアップ。「第3回メルティブラッドアクトカデンツァ Ver.B 大会」では46名のプレイヤーが集まり熱い闘いが繰り広げられた。「第7回ソウルキャリバーⅢ大会」では集まった人数は少なかったもののハイレベルの高い対戦となった。



メルティブラッド大会で優勝したクロス選手。



ソウルキャリバーⅢ大会で優勝したソザァイ選手。

今月の強者たち

今月もたくさんのイベントの中で勝ち上がった強者を紹介するぞ。気になるライバルが遠征で活躍していたりしないかチェックしてみよう。

●スガイコトニ(北海道)
◇DDR SuperNOVA2天下一舞踏会　12/29·30名
·中級部門
優勝:ポポロ
2位:ジュン
·耐久部門
優勝:T.T−AHT
2位:凡人
·パフォーマンス部門
優勝:SETI
2位:某金髪

●サム·ワン(宮城県)
◇VF5 公式大会　12/16·17名
優勝:まろさん(アキラ)
2位:米跳犬米　3位:とっちクン、GOE

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)
◇MBACVer.B2 第2回茨城チャンピオンズカップ予選　12/2·13名
優勝:CAP魔王／ラムネ狂(ネロ·カオス)
2位:CAP魔王軍その1
◇GGXX Λ CORE 第2回茨城チャンピオンズカップ予選　12/15·22名
優勝:天元突破グレンラガン／穴掘りシモン(ミリア)·カミナのアニキ(ディズィー)
2位:風子「うみうしよりはすきです」

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店(茨城県)
◇クイズマジックアカデミーⅣ 雑学限定大会　12/8·24名
優勝:MAXずき(サンダース·紫宝賢者)
2位:おてう　3位:D-K
◇湾岸ミッドナイトMT4 大会　12/15·18名
優勝:ガーネット(ランエボ8)
2位:ガーネット　3位:オオツカ
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　12/23·24名
優勝:リトルバスターズ【クレス·γ·クラミー·キッシー（仮）】
◇VF5 公式大会　12/22·20名
優勝:とのさまがえる(カゲ)
2位:じゃが丸
◇クイズマジックアカデミーⅣ大会　12/29·32名
優勝:チャチャ（アロエ·紫宝賢者）
2位:フレイ　3位:MAXずき

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇第1回鉄拳6 シングル 大会　12/1·25名
優勝:ふクス(レオ)
2位:げんタソ　3位:じょーじ
◇VF5 Ver.C 公式大会　12/8·18名
優勝:MCカマー（カゲ）
2位:ネテタ会長
◇VF5 Ver.C グランドチャンピオン 大会　12/15·12名
優勝:ピエ→ル(ラウ)
2位:水戸晶
◇GGXX Λ CORE大会　12/16·21名
優勝:UT（アクセル）
2位:とりすけ

●ルパン122（群馬県）
◇スーパーストⅡ 大会　12/8·24名
優勝:チャックman（ベガ）
2位:どS　3位:K
◇GGXX Λ CORE 大会　12/16·16名
優勝:らす(スレイヤー)
2位:レノン　3位:けい

●ゲームチャリオット五井店(千葉)
◇ガンダムSEED DESTNY 2on2 大会　12/1·18名
優勝:コウヘイ(ジャスティス)、ジュン(ゲイツ)
◇第1回 G3 ランバト　12/8·56名
優勝:いさ(ED)
2位:健
◇VF5 公式ポイント 大会　12/4·21名
優勝:流星☆野郎(カゲ)
2位:さらさん
◇G3 第2回ランキングポイントバトル　12/22·68人
優勝:KD（チップ）
2位:いさ

●メッセ102四街道店(千葉県)
◇ハイパーストⅡ トーナメント大会　12/9·12名
優勝:MC（Xガイル）
2位:かんなみ　3位:キタロウ
◇ハイパーストⅡ 紅白戦　12名
優勝:MCチーム／ MC、学生@ザンギ、九万、よが、柏木、アオ
◇GGXX Λ CORE トーナメント大会　12/14·14名
優勝:きよちゅう(ミリア)
2位:澤川ヴェノム　3位:ワゲン
◇GGXX Λ CORE 紅白戦　14名
優勝:きよちゅうチーム／きよちゅう、ワゲン、偽パチ、ナヲエ、ZAVEL、イワシ、アキラ

●大久保アルファステーション(東京都)
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト　12/14·22名
優勝:リアエ·ディゾン(ミナ)
2位:アナリュー　3位 ミシマ
◇餓狼 MOW 大会　12/17·17名
優勝:コバ(マルコ)
2位:ヨシミズ　3位:わた
◇月華の剣士2 2on2 大会　12/22·24名
優勝:Nightmare Survival／適者生存(嘉神)、繰り返す(骸)
2位:すずすたー／鈴将、くず星
◇マーヴルvs.カプコン2 大会　12/23·10名
優勝:たかゆき(ストーム、センチネル、サイクロプス)
2位:アルベルティーニ　3位:くれはタソ
◇ハーフライフ2サバイバー弐 3on3 大会　12/30·12名
優勝:WP みやもん　剛毛☆宮閲(ソルジャー)、ぴょんきち(スナイパー)、ボスケーテ(メディック)
2位:WP オチ子　服部貴文、sexe、僕T·僕
3位:WP 130　艶男☆宮閲、島S=FF、新風×泥沛

●G-PORTラスベガス(東京都)
◇第5回ハイパーストⅡ 大会　12/1·8名
優勝:南単騎
2位:マリオ　3位:闘魂
◇VF5 公式大会　12/2·24名
優勝:る〜るるる〜
2位:かげまる　3位:宇治のZAN兄　3位:紗夢来
◇第4回KOF2002 2on2大会　12/8·14名
優勝:みてい／ゆとりボーイ、マリキン
2位:!丼　3位:冷やかし
◇第4回GGXX Λ CORE 2on2 大会　12/15·12名
優勝:ギリギリジンジン／なっち(ディズィー)·タク(スレイヤー)
2位:牛歩カード
◇第1回MAVELvsCAPCOM2　2on2大会　12/18·12名
優勝:たかゆきファントム　たかゆき(マグニート、ストーム、サイクロップス)ファントム(ケーブル、センチネル、キャプテンコマンドー)
2位:あまりもの　3位:自称ワイルド·シングス
◇第7回ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　12/22·12名
優勝:たかゆきファントム(たかゆき:マグニート,ストーム,サイクロップス·ファントム:ケーブル,センチネル,キャプテンコマンドー)
2位:あまりもの(アオヤギィー·マツイ)　3位:自称ワイルド·シングス(自称·ナガタ)
◇鉄拳6 ランバト 第1回2on2　12/22·12名
優勝:フェン=ニーン／ノビ(ドラグノフ)、E·ホンダ(ザフィーナ)
2位:ボノの穴(·w·)　3位:初心者狩り
◇第7回ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　12/22·26名
優勝:エヌ「ウィンドブレーカーって何?」　みどリン、シャゲ
2位:ダイマン部　3位:あきばいっぱん
◇鉄拳6ランバト第2回個人戦　12/29·6名
優勝:青雷神(マードック)
2位:赤雷神　3位:ボo（(=゜?゜=)）oブ
◇第2回KOF11 大会 レシオマッチ　12/30·34名
優勝:インフィニティ:グリフォン·オズワルド·紅丸
2位:Uラシア　3位:カモキン

●Boo-BossBoss 吉祥寺店(東京都)
◇三国志大戦2 大会　12/2·11名
勝:趙超
2位:まるた　3位:えるが
◇クイズマジックアカデミーⅣ 大会　12/23·15名
優勝:アサヒナ
2位:TNOK　3位:タケ

●GAME ZETTON（神奈川県）
◇ZETTONスーパーカップ第1部(WCCF)　12/1·14名
優勝:エンペ監督
2位:NAO監督　3位:パンチネルロ監督　同3位:ファイヤー監督
◇ZETTONスーパーカップ第2部(WCCF)　12/1·12名
優勝:ユウ監督
2位:ロワン監督　3位:パンチネルロ監督　3位:バッジョ監督
◇ZETTONスーパーカップ第1部(WCCF)　12/8·20名
優勝:エンペ監督
2位:MAKOTO監督　3位:KATSUO監督　3位:BAL監督
◇ZETTONクライマックスシリーズ＃3（BBH3）12/9·12名
優勝:かわまん監督(ヤクルト)
2位:ニクルス監督　3位:YOU監督　同3位:KAZU監督
◇ZETTONスーパーカップ第1部(WCCF)　12/15·16名
優勝:JCM監督
2位:エンペ監督　3位:サキモノ監督　3位:ソウマ監督
◇ZETTONスーパーカップ第2部(WCCF)　12/15·15名
優勝:ビッチ監督
2位:ファイヤー監督　3位:ナダレ監督　3位:SSアロー監督
◇ZETTONギルティギアAC大会　12/16·14名
優勝:Hell（スレイヤー）
2位:冨樫働いてる!　3位:メントス
◇ZETTONスーパーカップ第2部(WCCF)　12/22·12名
優勝:TAKE監督
2位:ファイヤー監督　3位:ローマニア監督　同3位:バッジョ監督
◇ZETTON/闇チャンピオンシップ(WCCF)　12/23·16名
優勝:NAO監督
2位:サキモノ監督　3位:JCM監督　同3位:ビッチ監督
◇ZETTON2007最強決定戦(WCCF)　12/29·14名
優勝:JCM監督
2位:NAO監督　3位:カツオ監督　同3位:チャンプ監督

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第18回ガンダムSEED DESTINY ランダムチーム2on2大会　12/9·20名
優勝:フタエのキワミ／キワミ、リョウタマン
2位:絆が足りない　今井、三本
◇第6回MBACVer.B2 ランバト　12/16·12名
優勝:ABD
2位:RMM
◇第1回鉄拳6 シングル 大会　11/24·12名
優勝:あず
2位:ぴみょう
◇第12回VF5 公式大会inテクポリ　11/25·15名
優勝:ろいぴ
2位:ナカムラ

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳6 ランバト　12/7·12名
優勝:あふろ神(ロジャー)
2位:ピストル　3位:江田島
◇鉄拳6 ハリソン杯　12/15·26名
優勝:ROCK、江田島、SAL、HAM、KID、カジ、fox、きしけん、ガク、じゃり、猫熊、どらAもん、AZK
◇鉄拳6 ランバト　12/22·16名
優勝:ネハン(一八)
2位:まさかりイン　3位:オカティマ
◇VF5 公式大会　12/23·27名
優勝:ちゃっきー（ララ）
2位:ロクデナシ　3位:しもっち、パラサイト
◇鉄拳6 ハリソン杯　12/31·14名
優勝:如月、たんぶー、もんが、オカティマ、SAL、かず、ハリソン

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）
◇クイズマジックアカデミー㈿ ノンジャンル限定 大会　12/1·44名
優勝:すたーねす
2位:すだちくん　3位:DNP
◇スーパーストⅡX 2on2 大会　12/2·40名
優勝:ガチレンジャーリターンズ／兄ケン(KE)、タサカ(CA)
2位:DJ2隊／くに、せき
◇GGXX 第135回関西ランバト　12/6·41名
優勝:けだこ(MA)
2位:どぐら　3位:たら
◇VF5 VFRカップ戦a-cho杯 5on5　12/9·250名
優勝:炭火焼肉たむら／ハウル(KA)、人造人間(LA)、YOU（SA)、穴熊(JA)、フーミン(LE)
2位:諭吉倶楽部
◇SFⅢ3rd第26回関西 ランバト 3on3　12/15·21名
優勝:今は鉄拳だろ!／大黒(OR)シロいたち(MA) MDR（YU)
2位:ぶっぱ反対!
◇ZERO3第79回関西 ランバト 2on2　12/16·18名
優勝:シコリスト／クラッシャー（SO)、インベ(GU)
2位:CSSR

●コムテックタワー（愛知県）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会　12/15·25名
優勝:ローザ@西濃
2位:ナナさま　3位:Cait Sith
優勝:ナナさま
2位:ユーニレイア　3位:氷屋

●GAME　DINO枚方店(大阪府)
◇KOF11 大会　12/30·11名
優勝:KEE-ROC@SMK（クーラ·牙刀·オズワルド）
2位:ファイヤー@SMK　3位:Die

●ゲームプラザVIP 茨木店(大阪府)
◇MBACVer.B2 大会　12/2·16名
優勝:恭(ネロ)
2位:伽羅
◇カプエス2 大会　12/8·23名
優勝:ライ(響·サガット·舞·Kグルーヴ)
2位:弟子狐　3位:ダリ
◇GGXX Λ CORE 大会　12/16·7名
優勝:みゆ(エディ)
2位:ルノ　3位:みつる
◇V.セイヴァー 大会　12/22·5名
優勝:俺·スプリングフィールド(フェリシア)
2位:オボロ　3位:bow

●ハイテクランドセガアピオン(大阪府)
◇第3回MBACVer.B大会　12/9·46名
優勝:クロス(秋葉)
2位:キャメイ(翡翠&琥珀)　3位:音夢にゃん(さつき)
◇第7回SCⅢAE大会　12/24·5名
優勝:ツヴァイ(ジークフリート)
2位:MA2

●KO-HATSU（コーハツ)(大阪府)
◇第9回キン肉マン マッスルグランプリ2 大会　12/9·11名
優勝:ザン(モンゴルマン)
2位:へっぽこ
◇第49回ザ·ランブルフィッシュ２大会 12/16　8名
優勝:J(アラン)
2位:K O
◇第10回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会　12/23　12名
優勝:さにい(ロビンマスク)
2位:鎖骨スパーク
◇キン肉マンマッスルグランプリ2黒Q杯2007　12/8　29名
·シングル
優勝:鴨(ゼブラ)
2位:イリオモテヤマネコ　3位:ザン
·タッグ部門
優勝:1（サンシャイン)、C−TYPE(サンシャイン)
2位:KKD、せも　3位:イリオモテヤマネコ、レオパルドン

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦2 大会　12/1·14名
優勝:まっぴー
2位:AKIRA
◇鉄拳6 大会　12/14·12名
優勝:とむ(ファラン)
2位:ヒドゥン
◇三国志大戦3 大会　12/29·11名
優勝:雪町
2位:パオーン

●セガ 三宮 SANX（兵庫県)
◇GGXX Λ CORE ランバト【Λ45】　12/1·15名
優勝:そーへい(ディズィー)
2位:QOL　3位:僕の攻撃全部CHすればいいのに
◇GGXX Λ CORE ランバト【Λ46】　12/8·11名
優勝:タケシ(エディ)
2位:まさ坊　3位:京
◇GGXX Λ CORE ランバト【Λ47】　12/15·18名
優勝:プラプラ(ザッパ)
2位:タケシ　3位:葉月
◇GGXX Λ CORE ランバト【Λ48】　12/22·11名
優勝:ハイフン(メイ)
2位:ハル　3位:悟史
◇GGXX Λ COREランバトΛ49】　12/29·15名
優勝:蝿(スレイヤー)
2位:タケシ　3位:ヲシゲ
◇侍魂天下一剣各伝関西番付【第十二幕】　12/2·15名
優勝:五月雨(慶寅)
2位:伊吹シン　3位:いまいち
◇侍魂天下一剣各伝2on2 大会　12/16·26名
優勝:柊かんう(覇王丸）/伊吹シン(シャルロット)
2位:ツバキ/五月雨　3位:タム=リン/ロコ
同3位:ないお/凸あん
◇侍魂零SP 大会　12/16·25名
優勝:五月雨(慶寅)
2位:やま　3位:雨森
◇MBACver.B2 大会【ACT11】　12/23·23名
優勝:たべし(アルクェイド)
2位:ブルボン　3位:こん
◇バーチャロンオラトリオタングラム5.66 大会　12/1·8名
優勝:やすまる(ライデン)
2位:カナリア　3位:ナガイ
◇VF5公式☆大会【FIGHT12】　12/9·10名
優勝:ちゃんす(ラウ)
2位:不二子達　3位:玉露入り
同3位:VJKR

●セガワールド松江(島根県)
◇三国志大戦2 大会　12/12·14名
優勝:ぜろ
2位:めそ
◇VF5 公式大会　12/23·14名
優勝:巌(カゲ)
2位:みかちゃ
◇G-1グランプリ アルカナハート 大会　12/29·20名
優勝:ゆうき
2位:ぽんこつ
◇G-1グランプリ MBACVer.B2 大会　12/29·30名
優勝:たまたま6時に来たら大会でしたチーム
2位:ゆとりの里チーム
◇G-1グランプリ GGXX Λ CORE 大会　12/29·28名
優勝:汚肉の社交辞令でハイタッチチーム
2位:テロじゃーーーい!チーム

●ファンタジスタ(岡山県)
◇VF5 公式大会　12/15·25名
優勝:らんぷらぁ（アオイ）
2位:我進

●広島GIGO（広島県)
◇VF5 公式大会　12/16·19名
優勝:㊂純真アキラ☆バクヱ(アキラ)
2位:ガンダムシルアデス　3位:◇◆ミラーリ◆◇、鬼軍曹(←3位決定戦無しの為、同順位)

●ハイセク セガ JR下関(山口県)
◇MBACVer.B 大会　12/2·14名
優勝:パロスペ(七夜　志貴)
2位:ニークQ　3位:ふぁも
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 射撃オンリー 大会　12/9·12名
優勝:あかつき(ランチャーストライク) /ぷにぷに(M1アストレイ)
2位:車掌/妹アンソロジー
◇GGXXΛCORE 大会　12/16·12名
優勝:かんろ(ソル)
2位:みゃー　3位:コメット
◇鉄拳6大会　12/29·12名
優勝:ユウ(キング)
2位:MINORIX　3位 くされ外道

●G-com和白店(福岡県)
◇三国志大戦 大会　12/9·18名
優勝:焔凌
2位:きつね様　3位:遊亀♪
◇QMA 大会　12/15·18名
優勝:SHO
2位:ゲゲーベン　3位:みとらめめめ
◇DDR 大会　12/16·23名
優勝:あたまいたい
◇ハイパーストⅡ 大会　12/16·10名
優勝:きゃららいだー
2位:マッサー　3位JAMA

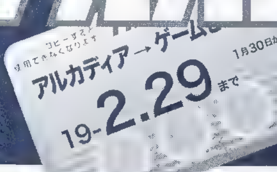
●TAC 北方店(福岡県)
◇MBACVer.B2 2on2 大会　12/8·14名
優勝:ロリコンが許されるのは20代までだよね／アルル(ネコカオス)山岡志貴(遠野)
2位 暗黒ヒスイ拳verタタリ
◇GGXX Λ CORE 総当り戦　12/22·6名
優勝:YZO（聖ソル）
2位:カズキ　3位:一笑

●天神ギーゴ(福岡県)
◇三国志大戦2 3on3「義兄弟の契り」　12/2·57名
優勝:よせ集め　焔凌、〜暁〜帝、蛭湖
2位:ブラボーズ／MASA、YONEQ、トキノナ
◇V.セイヴァー第1回大会　12/8·12名
優勝:ぺん造(ジェダ)
2位:バンピーナ、3位:きょりゅう
◇パワースマッシュ 3第2回大会　12/22·12名
優勝:KOBATAN（ナダル）
2位:どらぇもん
◇VF5 公式大会第8回　12/23·25名
優勝:マルコメX（ラウ)
2位:こぐま　3位:ひぃろぉ、☆既にタチャ☆

●セガワールド大塔(長崎)
◇ガンダムSEED DESTINY 大会　12/9·8名
優勝:DIO(ソードストライクガンダム)、タカユキ(ランチャーストライク)
2位:ネオンダム、D
◇MBACVer.B2大会　12/22·5名
優勝:ネコカオス
2位:シュラ

使って遊べる!!

アルカディアクーポン



普段やっているゲームにクーポンを使うのもいいが、たまには今までやったことのないゲームや新作タイトルに使って気分転換をしてみるのもいいだろう。



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新規加盟店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1 8 38 AKビル B1	☎022-267-1834
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-2C0 6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
群馬県	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F〜2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F〜3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F〜4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F〜3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4 3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1〜1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町 1 -18-8 第1モナミビルB1〜1F	☎03-5155-6481
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1〜1F	☎042-769-9474
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南 2 -1-2	☎046-200-6370
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ−38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1 3 7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2 4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5 9 20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

コピーすると使用できなくなります **アルカディアクーポン**

アルカディア→ゲームセンター

20-2.29まで 1月30日から

印 印 印

加盟店Find Out! Vol.58

東京都 アドアーズ新宿歌舞伎町店

店舗情報

住　所：新宿区歌舞伎町1-18-8
モナミビル1F～B1
電話番号：03-5155-6481
営業時間：10:00～25:00

対応ゲーム

ビデオ

※お好きなビデオゲーム（1PLSY＝100円台）にて、ご利用いただけます。

スタッフより

1階は楽しいプライズコーナー、地下1階は熱いビデオゲームコーナー。アーケード天国です!!



JR新宿駅東口より徒歩5分。
新宿コマ劇場の目の前です。

神奈川県 アドアーズ大和店B館

店舗情報

住　所：大和市大和南2-1-2
電話番号：046-200-6370
営業時間：10:00～24:00

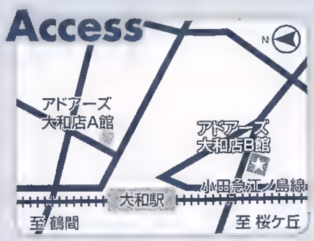
対応ゲーム

ビデオ

※お好きなゲーム（1PLAY＝50円、100円台）にて、ご利用いただけます。

スタッフより

人気ゲームがメチャ豊富!! アーケード専門店として、兄キのA館に負けないよう、頑張ります。



小田急・相鉄線「大和駅」より、徒歩3分。
アドアーズ大和店A館から徒歩5分です。

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1 4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3 50 4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3 1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51 4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字小原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1 14 2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2 3 15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4 9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1 9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1 3 1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3 205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4-2	☎06-4396-5270
大阪府	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14 20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771 5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2 10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603 3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2 18 6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433 1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	MTAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1 10 10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1 9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 ササンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2 7 6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2 8 3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4 3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サン ｺーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107 4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5 1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2007年12月16日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オトメディウス	空羽 亜乃亜	2,894,340	タコ太	ALL 改造一切なし	個人申請アミューズメントパークNASA(長野)
	エリュー・トロン	3,280,280	モアイまだっすか	ALL	個人申請サービスエリアイン高岡(富山)
	エモン・5	3,354,530	みっしー	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店(大阪)
	マドカ	2,687,810	LEVIN		プレイシティ中央町店(鹿児島)
サイレントヒル・アーケード		13,518,600	ARS!@侍閃出たらジスタに集合!!	ALL グッドEND 残ライフ74 ランクS	個人申請アポロゲームセンター沖洲店(徳島)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
シューティングラブ。2007	UNIT-1	30,606,860	龍神TSP	ALL 3ボス10倍70万+α落ち	個人申請キャッツアイ新札幌店(北海道)
	UNIT-3	21,409,370	CYR-せたろ〜	ALL 3面2ミス	個人申請シルクハット本厚木(神奈川)
	UNIT-4	37,703,210	UMC(ミスターふなっこ)	ALL 4ミス	個人申請東京レジャーランド秋葉原店(東京)
	戦車Bスコアアタック	161,340	LYH	ALL 連付	GAME'S MILK(京都)
雷電IV	ライトソロ	33,391,980	Q2お世話になりました!@CYS-SAK	ALL ノーミスB×0 3面終了時1790万1日	個人申請ゲームファンタジオ敦賀店(福井)
虫姫さまふたり Ver1.5	ウルトラ・パルム	3,999,999,999	ダメK.K カンストとは残念…	ALL 残:1 ボ:0 カウンターストップしました。	グッデイ21(東京)
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	212,210,210	WSM-MKZ	ALL ノーマルモード	SPOLA九品寺(熊本)
	むちむちピンク 1周END	253,896,420	また見やがって下さい。ERS-T.B	ALL	Game in えびせん(東京)
クイズ&バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜		158,700	KOOL-ERO@来月頑張ります。	2月	グッデイ21(東京)
アルカナハート FULL!	愛乃 はぁと	2,093,050	SSC-VAP	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,273,800	SSC-VAP	ALL 連同付	
	リリカ・フェルフネロフ	2,050,950	江藤恵㊓	ALL 連同付	
	朱鷺宮 神依	2,170,150	ザ・うんこマン それと便座カバー	ALL 同付	えの木(高知)
	美凰	2,148,100	エレン・カーソン それと便座カバー	ALL 同付	
	安栖 頼子	2,114,250	電パ導入。それと便座カバー さきお	ALL 同付	
アルカナハート	大道寺 きら	2,229,850	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	愛乃 はぁと	2,174,050	江藤恵㊓	ALL 連同付	
	フィオナ・メイフィールド	2,275,950	よどさん	ALL 連同付	
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,353,000	江藤恵㊓	ALL 連同付	
	リリカ・フェルフネロフ	2,179,550	江藤恵㊓	ALL 連同付	
	冴姫	2,191,600	江藤恵㊓	ALL 連同付	
	朱鷺宮 神依	2,305,200	よどさん	ALL 連同付	
	美凰	2,211,650	えび店長	ALL 連同付	
	春日 舞織	2,264,100	G.M.C.やちょ	ALL 連同付	
	安栖 頼子	2,177,350	江藤恵㊓	ALL 連同付	
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	55,710,390	EGR	ALL	GAME 41(北海道)
メタルスラッグ6	フィオ	49,402,000	男より女が好きなMRXでございます。	全5面クリア ハードモード	個人申請ミラクル静岡(静岡)
アフターバーナークライマックス		3,121,570	戦友KEY、BRT、CMZへ。ありがとう	ALL	個人申請ウェアハウス川崎(神奈川)
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,545	BOS.U	ALL	グッデイ21(東京)
	WORLD-SHIRASE	4'41"15	J	クラスS13	個人申請シマダゲームセンター(東京)
	WORLD-MASTER	5'04"90	J	クラスMasterK	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,830,800	ミナミハルカ	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	メカヒスイ	4,111,100	ミナミカナ	ALL 連同付	
	吸血鬼シオン	5,322,800	フジオカ	ALL 連同付 DKO×1	
	七夜志貴	6,207,100	ミナミトウマ	ALL 連同付	
	猫アルク	4,847,200	ミナミチアキ	ALL 連同付	

デススマイルズ

ウィンディア・峡谷有り

1位	511,285,914	Clover-TAC	Game in えびせん（東京）
2位	465,063,134	がん	マットマウスパートII（神奈川）
3位	458,833,736	下風@ホワイトパールヴォイス	グッデイ21（東京）
4位	309,128,926	SS-SKM	GAME 41（北海道）
5位	242,108,104	ソメカワ	ゲームBOX.Q2（愛知9

ウィンディア・通常

1位	421,327,967	Clover-TAC	Game in えびせん（東京）

キャスパー・峡谷有り

1位	532,519,925	GFA2-ISO @ほぼ完璧！	Game in えびせん（東京）
2位	477,876,518	ぐったりユセミさん	グッデイ21（東京）
3位	449,326,247	アキ姫さま@ペルナちゃん馬鹿一代	マットマウスパートII（神奈川）
4位	318,881,058	名無しさん	GAME 41（北海道）

キャスパー・通常

1位	435,328,952	GFA2-ISO @緑超えは無理そう…	Game in えびせん（東京）
2位	363,525,061	アキ姫さま@ペルナちゃん馬鹿一代	マットマウスパートII（神奈川）
3位	259,198,760	峡谷ムズい	ゲームビンゴ（千葉）

フォレット・峡谷有り

1位	445,288,153	仮	マットマウスパートII（神奈川）
2位	359,404,794	SS-SKM	GAME 41（北海道）

フォレット・通常

1位	401,900,782	念心！合…所詮翅無しか（笑）	Game in えびせん（東京）
2位	394,855,256	れっさ～	大久保アルファステーション（東京）
3位	341,204,225	適当君	ゲームBOX.Q2（愛知）
4位	269,719,545	メモ2スコアラー CHA	ゲームビンゴ（千葉）

EXステージ峡谷ついに解禁

ほかのステージに比べて難度は高く、かつ通過後の城ステージまでもがさらに難しくなるという『峡谷』ステージ。ステージ数が1面増えたことで峡谷ルートのスコアは高くなっている。また、今月から2P側での申請が目立ったが、これは若干だが一部の場所で2P側が有利な場面があるため。稼ぎのほうは敵の出すアイテム属性がその敵を倒した瞬間の自機の攻撃によって決まることを利用し、ロック属性の敵をカウンタ消費なしで倒す空ロック。そしてパワーアップが切れた瞬間にまたカウンタを1000にするリチャージをどう仕込むかがスコアの鍵を握っている。さらにある条件下でボムを使用してリチャージを成功させる現象をパターンに組み込むのが当たり前になっている。すでに大幅な更新は難しい段階まで攻略が進んでいるのが恐ろしい限りだ。

講　評

『オトメディウス』は、亜乃亜とトロンがアレキサンドリアEXを1面に持ってきているのが大きな変化。稼動当初は稼げないと思われていたアレキですが、前半の棺桶や後半の八面体で効率よくDバーストを使うことで亜乃亜は90万近く、トロンは100万点を超えるスコアをたたき出しているようです。

なお、今回から集計開始のマドカは巨大なツインビーが敵を自動追尾するタイプのDバーストが特徴で、お手軽に稼ぎやすいキャラ。

街中での使用率もトップクラスです。ただ、Dバーストの効果時間が長い分オプションを装備していない場面が多くなり、エレメントへの撃ち込みが難しいといった一面もあり、ほかのキャラとはまた一味違うパターン作りのアプローチが必要。次回の集計では、どこまでスコアを伸ばしてくるが非常に楽しみなところです。

『サイレントヒル・アーケード』は遊園地のメリーゴーランドで内側のロビー君だけを倒し外側を泳がせるのがポイント。100万点以上ここで稼ぐことが可能とのこと。ちなみに1面クリア時457万点、2面クリア時765万点となっています。

『クイズ&バラエティすくすく犬福2』はついにクリア目前の2月までできています。もちろん電源パターンなども今のところは発見されておらず完全な実力勝負ですが、相当問題数が多く苦戦している模様です。次回にこそクリア達成なるか？

『虫姫さまふたり Ver1.5』のウルトラ・パルムは40億-1点でまさかのカウンターストップ！　40億点を超えた中で、どんなスコア争いがおこるか期待されていただけに、若干残念という気もしないでもないですが、この予期せぬ終わりがあるのもまたハイスコアなのでしょうか。同部門はこれにて集計終了となります。お疲れ様でした。

『アルカナハートFULL！』は今回もGAME inえびせんの独壇場かと思われましたが、えの木勢がここにきて戦線に参加、いきなり3部門でトップを取っていきました。なお、ほかの部門でもかなり惜しい個人申請が数通届いており、えびせん一色だった同作に新しい風が吹いてきたといえます。

また、『アルカナハート』は樹から鋼のアルカナに変わって勝ち、つぶし共に点効率が上がったキャラは前回に続き大きくスコアを伸ばしています。

新作に負けずに話題豊富なOLDGAMEはまず前回に続いて更新の『ストライカーズ1945 II』のフォッケウルフに注目。プレイ的なものに関しては敵破壊、金塊の2000点取りとシンプルなシステムだけに極めたプレイには独特の美しささえ垣間見えます。

ちなみに同タイトルで最適な連射はシンクロ12連だそうで、今回のスコアももちろんそれが装備された筐体でのスコア更新です。

1989年発売のパズルゲーム『フリップル』はなんと初の全60面クリア達成。以前から一部でその頭脳が高く評価されていたSAL氏。また次々とパズルゲームをすごい勢いで攻略していますね。

いわゆる限界点ゲームという位置づけの『ナイトストライカー』は最終面のステージSのボス出現時に自爆するザコの数を増やす新パターンが実用化され、さらにスコアを伸ばしています。ちなみにAからNまでの点効率は以前のスコアと同じだそうです。

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ザ・キング・オブ・ルート66		356,040	ハイスコアラブ。2007 JKP-RDX	ALL TEXAS HAWK 3-5で1,100落ち	個人申請ユーパラ神戸ハーバーランド店（兵庫）
ストライカーズ1945 II	フォッケウルフ	3,403,400	D.I	ALL 連付 ボロボロ	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ファイターズヒストリーダイナマイト	ミゾグチ	1,498,200	G.M.C.やちょ	ALL 連同必付	Game in えびせん（東京）
フリップル		363,340	SAL	ALL 電パ無し	Game in えびせん（東京）
ぐるりん	修行モード	110,260	SAL	連付 昇進率99 最大昇32	Game in えびせん（東京）
龍虎の拳2	ジャック・ターナー	2,435,590	少年	ALL 連付	Game in えびせん（東京）
ナイトストライカー	Sゾーン	92,882,750	HOLiNO	ALL	個人申請新宿ゲーセン ミカド（東京）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂

「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介したり、有名スコアラーたちの内面やエピソードに迫るコーナー。今回紹介するのは「ユセミ」氏と「K.K」氏の『虫姫さまふたり』カンストまでのエピソードに迫ってみるぞ！

グッディのスコアラーたちを一挙紹介！

グッデイ21は昔懐かしいタイプの店舗で、ハイスコアを狙っているうちに時として忘れがちな“ゲームを楽しむ”という感覚を大事にしているプレイヤーが多いことが特徴的だ。

ERO

『スポーツジャム』の初回集計で最終スコアを記録、『スターシーカー』最終など、何かと話題には事欠かない人物だが、その個性的な本人像はアクの強いグッデイ常連内でもピカイチの存在だ。

人間のクズ

誌面上では『Gダライアス』のオミクロン(クジラ)での活躍が光るが、そのほかにも『怒首領蜂大往生』を早い段階で2周ALLするなど隠れた実力派。あまりゲームをやらないのが玉にキズ。

YOH

現在も『ボーダーダウン』一筋のいわずと知れたMr.ボーダー。常連内でも“ボーダー”の名で呼ばれており、その冷静なプレイの内に秘める熱き想いはグッデイ内でも一目置かれている。

BOS.U

その“脅威の頭脳”を武器に、『虫姫たま』・『TGM3』で向かうところ敵無しのパズルゲーマー。ひとたびスコアを狙うと即刻結果を出す恐るべきプレイヤー。『ぷよぷよ』の対戦もかなり強い。

颪(おろし)

『式神Ⅱ』DVD収録をきっかけにグッデイ常連になったプレイヤーの一人。『エスプガルーダⅡ』を絶走行でクリアするなど、スコア以外での活躍も熱い。その鋭いプレイスタイルが特徴的。

KDK-TAKEYUKI

グッデイ随一の努力家であり、そのプレイスタイルは最終形に重点を置き、どっしりと腰をすえてスコアアタックに取り組んでいる。オールドゲームから新作まで幅広く手がける。

T3-ムッシュ(三茶鮫)

『ガンバード2』や『ドラゴンブレイズ』などの彩京シューがお気に入り。シューティング以外でも、『パカパカパッション』で華麗なプレイを披露していたりするストイックなプレイヤーだ。

T3-CYR-WIZ

『レイストーム』や『斑鳩』などのパズル的シューティングを好む。本人いわく「弾避けは苦手」とのことで、きっちりパターンにハマるゲームが得意。連射装置の製作なども手がける。

EOT

式神Ⅱ・Ⅲ、『旋光の輪舞』での活躍が目覚しい。スコアだけでなくその都度変わる申請ネームが印象的で、ERO氏と間違えられることも。この二人のコンビはグッデイ最強との噂だ。



ハイスコアを狙いながらも、楽しむことを忘れないグッデイ21のスコアラーたち。中には有名プレイヤーの姿もある。



「ウルトラモード」カンストまでのエピソード

——『虫姫さまふたり』(以下虫ふた)についてお二人にお話を伺いたいと思います。どうぞよろしくお願致します。

ユセミ&K.K　よろしくお願い致します。

——『虫ふた』のウルトラモードがカウンターストップ(以下カンスト)という結果になりましたが、実際どのような感じだったのでしょうか。

K.K　既に『デススマイルズ』に移行していたのですが、『虫ふた』がカンストするという話を聞いたので再開しようと思いました。再開後4日で39.7億が出たものの、そこからなかなか繋がらず、2週間ぐらい掛かって締め切りの前日に何とかカンスト達成した、という感じです。

——既にカンストに近い点数を出しているから、もう一回同じ点数を出すような感覚だったのが、意外と手こずったというところでしょうか。

K.K　そうですね。ほとんどカンスト寸前のスコアも出していたし、クリア経験も20回以上あるので、「何とかなる」という考えがあったのですが、それが甘かったです。結局、あまりに繋がらないので、できるだけ安定するようにパターンを変えました。具体的には大体2～3時間に1回ぐらいの割合でチャンスが引けるかわりに、理論値合計が42億とあまり余裕が無いものにし、「質より量」の作戦にしました。結果的にカンストしたプレイは2億落ちだったためギリギリだったのですが……。

ユセミ　こう難しいゲームだと、繋げようとしても簡単に繋がらないというのはありますよね。

K.K　特にこのゲームは最終面である5面が道中・ボスともに重要で、少しの妥協で億単位のスコアが落ちるため繋がりにくかったです。繋ごうという気持ちがなければミスしてもいいやという気分で大胆な動きができるのですが、繋ぎだとやはりプレッシャーが……。

ユセミ　5面とかラスボスとか、そこまでうまく繋がっているときのプレイは、見ている方もすごく緊張しますしね。

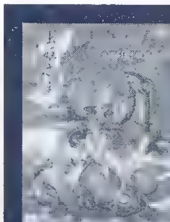
——このゲームでそういう状態は嫌でしょうね。ラスボスが楽なゲームならまだ心に余裕ができると思うのですが、これは最後まで気が抜けませんからね。

K.K　そうですね。これまでやってきたゲームの中で、難度的に最強のラスボスだったので本当に厳しかったです。実は、あまりにうまくいかないので「締め切りまでにカンストは無理かも」とネガティブな気持ちになったりもしました……。

——最後に『虫ふた』ウルトラモードをプレイしてきたことを振り返っての感想をお願いします。

K.K　このモードはとても難しく、適当なパターンや中途半端なプレイスタイルでは通用しませんでした。そのため、しっかりしたパターン作成や緊張感のあるプレイで挑む必要があり、スコアラーとしてのスキルを向上することができました。勉強させていただきありがとうございましたという気持ちです。

ユセミ　やってよかったと思うのは、最近になってこういう高難度のゲームが出てきていろいろと遊ぶことができたことかなと。普通にクリアするだけでも非常に難しくて、『虫ふた』は本当にやってきてよかったと思えます。また、先に進むにあたり何度も壁にぶつかり、諦めずに頑張って自分なりに攻略して遊べたこともよかったです。



「虫姫さまふたり オフィシャルDVD」

ケイブWEBサイトはこちら
【http://www.cave.co.jp/】

今回紹介したプレイヤー「ユセミSWY」氏、「ダメジューター K.K」氏の神業プレイを見ることのできるDVD。
ケイブゲームグッズオンラインショップでは完売してしまっているが、ケイブ祭りなどで入手できる機会があるかもしれないぞ。買う機会が無くて諦めていた人も、今後のケイブ情報をチェックして購入チャンスを逃さないようにしよう!!

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名 ○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス) ○店長およびハイスコア担当者名 ○サンプルとして店舗のスコアを10項目 ○お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

ハイスコア集計店一覧

地域	店名	URL	住所	営業時間	電話
北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店		八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
埼玉県	デイトナIII		川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://magma-kawagoe.sblo.jp/	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
千葉県	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00	☎043-462-1203
東京都	グッデイ21		江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
東京都	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店		豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
東京都	ゲームスタジオキューブ		板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
東京都	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートII	http://www.matmouse.jp/	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
神奈川県	イミグランデ 相模原店		相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
愛知県	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
愛知県	天野スポーツのゲームコーナー天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
愛知県	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
京都府	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店		大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
大阪府	アミューズメントスタジアム豊中		豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木		高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
福岡県	サブカルチュア		筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
熊本県	SPOLA九品寺		熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店		鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）	☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア4月号掲載）は
2008年2月17日(日)
までに出されたスコアで、
2月20日(水)当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

beatmaniaIIDX 15 DJ TROOPERS

エキスパートコースのシングルプレー【FEELINGS、UPLIFT、GLARE、TROOPERS、SELECTION】のスコアで集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULTY LEVEL:4:MEDIUM、STAGE:3(+1)]

虫姫さまふたりブラックレーベル

【オリジナル・レコ、オリジナル・パルム、マニアック・レコ、マニアック・パルムゴッド・レコ、ゴッド・パルム】の6部門のスコアで集計します。
■工場出荷設定[難易度:RANK 2[NORMAL]、エクステンド:≪ORIGINAL≫1ST 100,000,000PTS、2ND 200,000,000PTS≪MANIAC≫1ST 150,000,000PTS、2ND 250,000,000PTS≪GOD≫1ST 350,000,000PTS、2ND 700,000,000PTS残機設定:3]

チェイスH.Q.2

【スコア】の1部門で集計します。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、GAME BASE TIME:初期時間60秒、延長時間69秒、追加時間40秒(NORMAL)、ENEMY DURABILTY:NORMAL]

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
CYRーせたろ～様 遠征ありがとうございます。『シューティングラブ。』大会が大盛況だったのでそろそろまたやりたいですね。

●大久保アルファステーション(東京都)
当店4階フロアに『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』を32セット入荷予定です。現行のデスティニーも複数台残りますので、ご安心ください!

●Game in えびせん(東京都)
『サイバリオン』(実践編) 24,228,500 SSC-VAP ノーミス×5

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
寒い時です。ゲームで体をきたえてガンバリましょう。

●えの木(高知県)
やっとアシダカグモのいない季節になりました。北国がうらやましい。『オトメディウス』(マドカ) 2,715,650差別(汁)

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
寒さが一段と厳しくなってきましたねえ。みなさん風邪をひかないように、毎日の手洗いやうがいなどしっかりしてくださいね。インフルエンザにも気を付けてくださいね。そして遊びに来てくださいね。

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島県)
南国鹿児島も冬らしく寒さが身にしみる季節になりました。しかし、店内で対戦すれば真夏同様、汗だくになること間違いなし! そのほかプライズ系も景品豊富で1点物も多数有り! これは狙うしかナイ!

●スポラ九品寺&ショールーム合同集計(鹿児島県)
ちょっと懐かしめの格ゲーが稼働中です。月華2、侍零SP、セイヴァー2、マヴガカプ2、キンタ95、AB2など。対戦台50円2プレイです。byスポラ

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前　電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数(　)枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

猿渡編集長の

第四十二回「うたかた」

店舗ゲーセン狂騒曲

イベントのスポットライトはまぶしくて裏方の苦労は見えないもの、逆にそれは見えてはいけないものでもある。だけれども、あえて闘劇を包む現状を知っていてほしい、という話。

さわたり「いやぁ、アーケードゲーム業界もますます厳しい状況ですなー」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、闘劇が始まると店舗の行く末が非常に気になるのー」

さわたり「世の中にはマジで10坪から20坪程度のビデオ専業店もありますからね」

ぶっちゃけ先生「それが、サテライトだのマスビデオだのマスメダルだのって、重厚長大化してゲーセンも新作が買えずにヒイヒイじゃな、ぶっちゃけ」

さわたり「闘劇の時期といえば、昨年の話。店舗募集を開始して、多くの店舗がエントリー（登録）してくれたのはいいんですが、いざ予選が始まる直前に開催不可能になった店舗が多かったんですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、予選が始まる前に潰れてしまったわけじゃな」

さわたり「いやまぁ、潰れたというわけじゃなく、閉店するので開催できません、って店はありましたね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、それを潰れたっつーんじゃよ！」

さわたり「いや潰れるっていうと語弊があるんですが、ひとつがマジ潰れ。でもそれよりも悩ましいのが、ゲーセンが儲からないから（儲けが少ないから）オーナーの指示で別の職種に鞍替えするケース。そしてもうひとつが儲からないからアーケードゲームの台数を減らすので予選開催が不可能というもの」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、そりゃ潰れるより切ないかもしれんのー」

●

というわけで、闘劇店舗募集はこのような実情をひしひしと感じる場面でもある。前回の予選店舗募集から予選開始が、3月～4月という企業にとって重要な判断を迫られる時期だった。つまり年度の切り替わりであり、1年の締め括り。ゲーセンも企業なわけで、年度による収益計算上、今期の業績が悪ければ、3月末をもって閉店（廃業・路線変更）、となるのは当たり前の判断だろう。そうした微妙なタイミングが、予選店舗登録から予選開始までの間に位置するため、店舗大会への登録時は（大会担当者は）やる気満々でも、2月～3月と業績が回復せず、3月末をもってサヨナラとなる。

単純な閉店やパチンコ屋への鞍替えという話だけでなく、「プリクラショップになるので」という話や「プライズ機増強のため、対戦格闘を撤廃しちゃいます」なんてものや、「大会担当者の解雇により大会運営ができないので」など、涙ぐましい実情がある。そのため、本来予選店舗として登録してくれた店は、実施店舗よりも多かったのである。闘劇予選店舗の意気込みやスタンスは、ユーザーと共にシーンを盛り上げたいという前向きなものばかり。なのに現実は、ビデオゲームに劣勢だ。とりあえず闘劇によって、なんとかしたいと願うが、プレイヤーの協力も必要だ。みんな、盛り上げを頼む！

次号予告

アルカディア初のDVD付の特別号!!

大人気『鉄拳6』や『beatmainaⅡDX DJ TROOPERS』をはじめ、さまざまなタイトルや面白企画で盛りだくさんの映像集!!

紙面ももちろん大充実!!

アルカナハート2（エクサム）

機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム（バンプレスト）

戦国BASARA® X（カプコン）

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush（セガ）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号 2008年4月号は 2008年 2月29日（金）発売予定

予価980円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
4月号（2008年2月28日）への投稿もよろしくお願いします!
5月号（2008年3月29日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

5月号／2月15日（金）必着
6月号／3月14日（金）必着

今すぐ買える!!

アルカディア エクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

ARCADIA EXTRA
闘劇魂MAX
Dream Fighter Festival 特集号



価格：1,550円(税込)
雑誌コード：61955-58

2007年8月に東京・町田のビートライブにて開催された、『Virtua Fighter5』の"同キャラの祭典"プレビートライブカップを徹底特集！　出場選手リストやプレビートライブカップの歴史、名勝負解説など同大会のすべてを網羅。さらに、対戦格闘ゲーム最新作の記事やPVなど内容盛りだくさん!!　付録DVDも特集はプレビートライブカップ。決勝トーナメントを完全収録、会場の熱気がよみがえるぞ!　『VF5』初となる大会を制したのはどのチームか!?　トッププレイヤー同士の激闘は、君のVFライフの参考になるはず！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51
三国志大戦3 入門指南書



価格：1,200円(税込)
雑誌コード：61955-69

今から『三国志大戦3』を始めるプレイヤーにオススメのムックが早くも登場!　ゲームシステムなどを丁寧に解説。さらに、初心者に向けた解説DVDとエクストラカードの【Ex013】趙雲が付いてきて、お得な一冊に仕上がっているぞ。

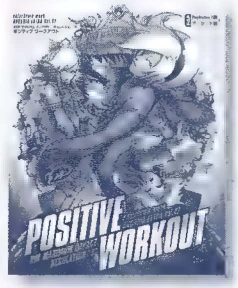
enterbrain mook ARCADIA EXTRA
アルカナハート ガイドブック



定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61955-55

『アルカナハート』PS2版の攻略本が登場。技表、対戦攻略、システムなどを分かりやすく解説しているので、初心者の人にオススメの一冊だ。もちろん『アルカナハート』、『アルカナハートFULL!』の両バージョンに対応しているぞ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47
KOF MAXIMUM IMPACT
REGULATION"A" POSITIVE WORKOUT



定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61955-35

全キャラの技解説と連続技を含めた対戦を完全攻略。また、全キャラのストーリー、ボイスリスト、各種設定資料はもちろんのこと、書き起こしサイドストーリーまでも掲載したこん身の一冊となっている。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42
ARCANA HEART
HEARTMATIC COLLECTION



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。描き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られない彼女たちのプライベートな部分などもバッチリ収録!

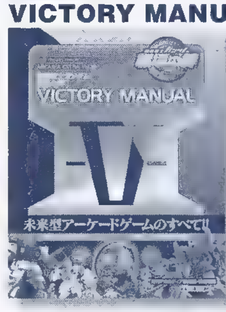
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41
GUILTY GEAR XX ΛCORE
BREAK ENCYCLOPEDIA



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け!　本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.40
機動戦士ガンダム 戦場の絆
VICTORY MANUAL



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-80

丁重なシステム解説に始まり、全モビルスーツの詳細な性能を紹介。さらに、8人vs.8人の対戦を踏まえたチーム戦術をレクチャー。これから出撃する新兵から、歴戦の勇士にも役に立つ情報が満載!

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.93(2008年2月号)	11547-02	690円	○
No.92(2008年1月号)	11547-01	690円	○
No.91(2007年12月号)	11547-12	690円	○
No.90(2007年11月号)	11547-11	690円	○
No.89(2007年10月号)	11547-10	690円	○
No.88(2007年9月号)	11547-09	690円	○
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	○
No.83(2007年4月号)	11547-04	680円	×
No.82(2007年3月号)	11547-03	650円	○

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス：cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●昨年11月25日に開催された格闘ゲーム総合イベント「Dream Fighter's Festival 2007」。この大会映像を収録した闘劇魂MAXが発売されました! 総収録時間340分超! 『ギルティ』、『メルブラ』、『アルカナ』、『北斗』の4タイトルの大会映像が一挙に見られてお得です。各タイトルの最新の動きに興味のある方は、ぜひ手にとって見てください。闘劇'08タイトルも種目になっているので、参加予定のプレイヤーも必見でしょう。あ、そうそう「ウメハラ」氏は元気に麻雀やっているとのことでした(アール談)。今回発表となった『ストリートファイターⅣ』でのカムバック&活躍に期待したいですね。(年末年始の激務はアイマスで乗り越えたYO!! &ぅ)

●同社の週刊ファミ通が1000号とのこと。弊誌もあと6号で100号を迎える。それにしても100冊というより8年という歳月の方が信じられないが、次号からの展開など、新しいアルカディアの挑戦に期待と支援をお願いしたい。(さわたり)

●カードゲーに特化した「アルカディア カードゲーム コンプリート」略してドゲ通も制作が佳境に! 初級者に見てもらいたいDVD付録、クエDEXカードも付いて、予価1,500円で2/20発売予定です!(霜田)

●闘劇魂Vol.8、闘劇魂MAX Dream Fighter's Festival 2007 特集号が同時発売ということで、そちらも併せてご購読ください。これから格闘ゲームの新作が続々登場。今年はうれしい悲鳴を上げる年になりそうです。(杉田)

●家に暖房設備が無いんですが、この1月中旬の寒さは何なんでしょうか? 寒くて眠れないとか、久々っすわ。しょうがないんで暖房の効き過ぎで暑いゲーセンで『DVS』しますわ←こじつけ。(itakyo槍騎兵)

●「カードゲーム コンプリート」付録DVDに収録される、『DVS』の兜鎧靴無し&回復未使用・一人災禍クリア動画をチラ見。あえて厳しい攻撃パターンが出るまで繰り返したとのことで、見ごたえは十分。必見ですよ。(河野)

●新しいキャラクターやイラストレーターが発表された『ロード オブ ヴァーミリオン』は、2月のAOUでプレイできます。つーか、いろいろ「いいこと」があるので、会場に行った方がいいよ!(野口)

●友人と話していて「10年前は〜」という言葉が普通に出てきたときに軽くオッサン化を感じたのですが、ゲーセンで出会っていまだに会う人たちともそろそろ10年の付き合い。時間たつのホント早いな。(上野)

●最近ACや360で充実気味のSTGをいろいろ練習中ですが、人間力が低過ぎて心が折れまくりです。閑話休題。アルカディアモバイルではそんな人に役立つ可能性が高いSTGや格ゲーの動画も見られます。ぜひ一度アクセスを。(花澤)

●『三国志大戦3』の英傑伝が思いのほか面白い。相手のデッキによって、自分のデッキ構成をいろいろいじって楽しめる。しかし、武練の章・第一話で30800点以上が出ない。もしかして理論値?(上田)

●格闘ゲームにちょっと火が付いてきましたが、相変わらずめちゃくちゃ弱いです。できたら楽しくまったり強くなりたいんですが、負け率が高過ぎるとそうも言ってられないですね。(金子)

●『ギルティギア』の石渡さんと鈴木さん、本誌編集長による座談会に同席。全員ギタリストなもんで後半はひたすらロックンロールなトークに突入。洋楽好きの自分でも時々ついていけないくらいディープな場でした。(高瀬)

●大分仕事に慣れてきたと思ったら、本誌と闘劇魂の同時進行を体験することに。正月休みもあってか作業が進まず、ハラハラものでした。作業のすべてが後手に回ったようでいろんな人に迷惑をかけてしまいました。(井川)

●鉄拳6で久々にカズヤを使ったのですが、風神拳がなかなか出せず、ほかの格闘ゲームも試してみたら、昇龍拳どころか波動拳コマンドもうまくいかず惨敗。小学生時の腕前から出直しです。ブランクって怖い……。(川中)

●はじめまして、今月から入社した新人の村松と申します。読者の皆さんが満足できるものを作るためにも、早く諸先輩方の腕前に追い付けるように頑張りますので、どうか暖かく見守って、応援よろしくお願いします。(村松)

編集者募集中

アルカディア編集部では編集者を探しています。詳しくは、下記のサイトをご参照ください。
arcadiamagazine.com
http://www.arcadiamagazine.com/

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00〜17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／上野 真嗣／花澤 貴宏／上田 裕生／金子 拓真／高瀬 康次／井川 史也／川中 勲人／村松 裕也
■編集協力(五十音順)　穐山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／M-BOO／MVP／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／栗田　黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／ケツホンドゥ／KYO／KEN／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN(トリスター)／庄司卓／スカ／ずるずる㊙／タケヤマ／たてしゅ／田渕健康(トリスター)／垂れ／ちび太／伝説のオタク／ぬのまる／ねぎ／パチ／花田／ハメコ。／fan114／フラン／マッハ晶／マンモス丸谷／ミスター／矢永／山田／ユウ／リュウケイ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)／後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順)　草野 直也／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 神／オイコ／斉藤コーキ
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史　兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

月刊アルカディア 3月号 [No.094] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.094

第9巻 第3号 通巻第94号 平成19年3月1日発行(毎月1回1日発行)　雑誌11547-03
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1〜3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア3月号[No.94]アンケート対応番号

1	闘劇'08
2	ブレイブルー
3	ストリートファイターⅣ
4	ロード オブ ヴァーミリオン
5	悠久の車輪〜 Eternal Wheel 〜
6	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
7	サムライスピリッツ閃
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 ULTIMATE MATCH
9	鉄拳6
10	アルカナハート 2
11	beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS
12	アーケード・ニュース・アナライズ
13	アルカディアデータベース
14	日本縦断 ゲームセンターマップ
15	三国志大戦3
16	アルカディアモバイル
17	アルカディア読者プレゼント
18	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
19	アクエリアンエイジ オルタナティブ
20	デススマイルズ
21	クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
22	オトメディウス
23	バーチャファイター 5 VERSION D REVISION 1
24	パチャッ子インフィニティ 5
25	ROOTS26
26	DanceDanceRevolution SuperNOVA2
27	ビート・レイジング
28	ネットワーク対戦クイズ answer x answer
29	セガネットワーク対戦麻雀MJ4
30	ダイナマイト刑事EX 〜アジアンダイナマイト〜
31	頭文字D ARCADE STAGE 4 改
32	アカツキ電光戦記 Ausf.Achse
33	ゲームクリエータースクール2008冬
34	プライズワンダーランド
35	アルカディアフロンティアーズ
36	新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
37	設定資料集
38	猛者通信ドス龍
39	Video Game Music Laboratory
40	ゲームセンターイベントリスト
41	アルカディアクーポン
42	ハイスコア全国集計
43	次号予告
44	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
45	アルカディアエクストラバックナンバーリスト

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様・管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.094

アンケートはがき

192ページにある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事			
番号		理由	
番号			
番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録『三国志大戦3』小冊子はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満
その理由〔　〕

Q5. 今月の表紙の満足度を教えてください。

A5. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満
その理由〔　〕

Q6. 今回の学校特集に興味はありますか?

A6. □ある　□ない

Q7. ご使用の携帯電話の機種を教えてください。また、パケ放題などのサービスに入っていますか?

A7. 機種名〔　〕　□入っている　□入っていない

Q8. 一年で何本の映画を鑑賞しますか?　そのうち映画館での映画の鑑賞は何本ですか?

A8. □1〜10本　□11〜50本　□51〜100本　□101本以上　□0本　映画館（　本）

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都道府県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払

趣町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8431

110

(受取人)
(株)エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア編集部

アルカディア No.094 アンケート係

フリガナ 氏　名		年齢 歳	性別 男・女	A10.職業	プレゼント番号※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　)			
住　所	都道府県　市郡区				

※プレゼント番号は 97 ページ参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□前号も購入している
□そのほか〔　〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii　□ニンテンドーゲームキューブ　□ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3　□プレイステーションポータブル　□プレイステーション2
□Xbox360　□そのほか〔　〕　□家庭用ゲーム機は持ってない

enterbrain ファミ通DVDビデオ アルカディア

闘劇'07

SUPER BATTLE DVD シリーズ

空前の盛り上がりを見せた闘劇'07FINAL、いよいよDVDに!!

第一弾 2007年最大の2D格闘戦記がいま、ここに……!





vol.1
GUILTY GEAR XX ΛCORE

vol.2
MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B

vol.3
ARCANA HEART FULL!

各3,990円[税込] **大好評発売中**

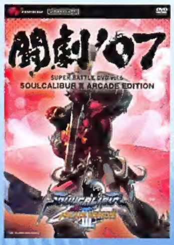
第二弾 至高の3D格闘タイトル一挙登場



vol.4
Virtua Fighter5

vol.5
TEKKEN5 DARK RESURRECTION

vol.6
SOULCALIBUR Ⅲ ARCADE EDITION

各3,990円[税込] **大好評発売中**

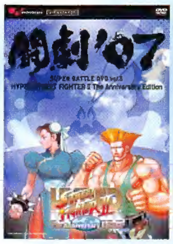
第三弾 不朽の名作3タイトル同時発売



vol.7
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

vol.8
HYPER STREET FIGHTER Ⅱ The Anniversary Edition

vol.9
THE KING OF FIGHTERS '98




各3,990円[税込] **大好評発売中**

SEGA DIRECT http://segadirect.jp/

おとくなセット販売も実施中!

セガダイレクトにて、『闘劇 '07DVD』シリーズキャンペーンを実施! vol.1からvol.3まで、vol.4からvol.6まで、そしてvol.7からvol.9までを、それぞれ3本セットで販売中! セットなら、通常11,970円(税込)が、なんと10,500円(税込)に。しかも8,000円以上のご注文で送料無料だから、さらにおトク! シリーズコンプリートを目指す人は必見です!!

商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1 TEL：0570-060-555(代表)

通信販売のお申込み先
【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com

カスタマーサポート
TEL：0570-060-555 受付時間／12:00～17:00(土・日・祝日を除く)
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp



ARCADIA 094
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）
brain

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11547-03

4910115470383
00657